inforest illustration masters

萌え美少女キャラのつくりかた

【人気絵師のイラストメイキング】

犬洞あん
羽純りお
02whip
Gurne
うつけ

【徹底解説講座】

魅力的な顔からキレイなボディライン、パースを使ったポージングなど、各ポイントを詳しく解説

理想の美少女を思い通りに描こう!!



INFOREST

萌え美少女キャラのつくりかた

はじめにお読みください

※誌面で紹介しているソフトウエアは、本書およびインフォレスト株式会社とは一切関係がございません。問い合わせの電話などはご遠慮いただくよう、お願いいたします。

※本書の内容に関する一切のお問い合わせは、お断りしております。各著者ならびにインフォレスト株式会社へのお問い合わせはなさらないでください。



萌え美少女キャラのつくりかた

CONTENTS



Part.01
犬洞あんのギャルゲ塗りイラストメイキング

ラフを元に線画をクリンナップする……008
各パーツごとに色分けする……010
肌や髪、小物を塗っていく……012
顔・瞳の彩色〜細かい部分の仕上げ……014
TITLE「Show your cards.」(訳 手の内を明かして)……018

Part.02
萌え美少女イラストメイキング キャラクタ編

おおまかなラフを下書きにおこす……020
キャラクタの顔を描画する……022
「女性的」を意識してカラダの線を描いていく……026
手先を美しく描くよう時間をかける……028
さまざまな下着のなかからチョイスする……030
衣装や小物を描画する……033
「SAI」のペン先を駆使して主線にペンを入れる……035
「Photoshop」でベースとなる色を塗っていく……037
瞳はもっとも集中して描くポイント!……039
肌の色を塗り分けていく……041
髪の毛の彩色をしていこう……044
小物や服、ニーソなどの色を塗る……046
光源を意識した色の全体バランスを調整……048
TITLE「おやすみの前の…」……050





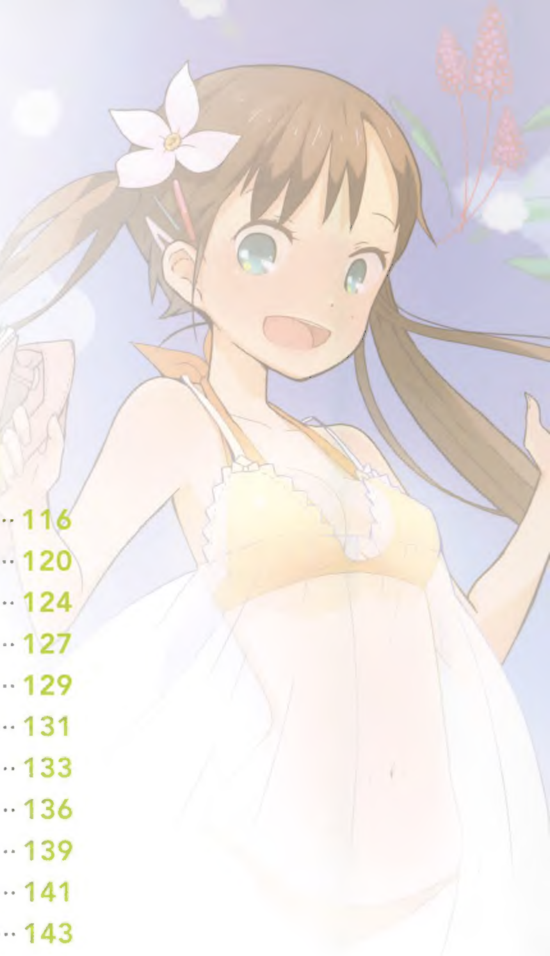
Part.03
萌え美少女イラストメイキング ボディ編

人物のパースを作成する ……… 052
少女の顔、髪の毛などを描く ……… 055
手の描き方を習得する ……… 057
女性らしいボディを描く ……… 060
キャラクターの衣装を描く ……… 064
背景を加え、小物を配置する ……… 066
SAIでペン入れを行なう ……… 068
大まかな配色をして、下塗りをする ……… 070
キャラクターの肌の色を塗る ……… 072
髪の色を塗り、影やハイライトを入れる ……… 074
目やアクセサリなどの細かい部分を塗る ……… 076
背景の色を塗り、キャラクターに光をあてる ……… 078
効果を加えて、全体のバランスを整える ……… 080
TITLE「にゃん?」 ……… 082

Part.04
萌え美少女イラストメイキング 顔・髪の毛編

キャンパスにパースを描き立体感を演出 ……… 084
少女の顔パーツを描く ……… 086
自然に見えるように髪の毛を描く ……… 089
細かい部分にも注意しながらしっかりと主線を描く ……… 092
背景を付けたしつつ主線を入れる ……… 094
「SAI」を駆使して下塗り作業をしていく ……… 097
キャラクターの肌の色を塗る ……… 100
髪の色を塗り、影と効果を加える ……… 103
目や口などの顔のパーツを塗る ……… 105
衣装や背景に色を塗っていく ……… 108
コントラストや効果を加えて調整する ……… 112
TITLE「着替え」 ……… 114





Part.05

萌え美少女イラストメイキング 構図・ポーズ編

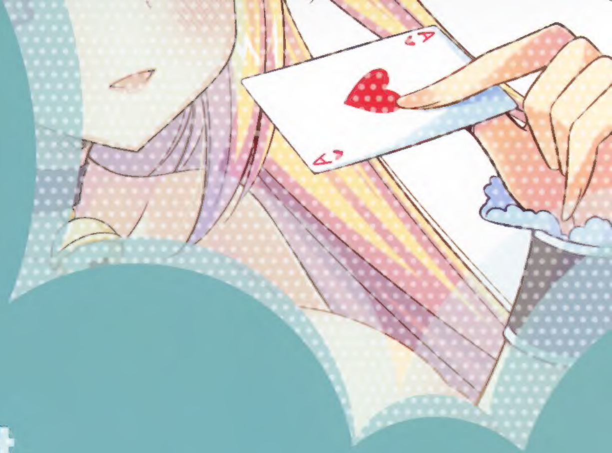
各パーツのバランスやパースを意識して人物を描く……………116
顔やボディなど、キャラクタの線画を描く……………120
ワンピースや小物を描き込む……………124
手を描画して線画を完成させる……………127
彩色用に線画の調整を行なう……………129
空や地面、雲などを描き込む……………131
肌や髪の毛、小物などに色をつける……………133
水着の細かい部分を描き込む……………136
小物やワンピースを描き込む……………139
塗り忘れや描き忘れの追加、細かい部分を調整する……………141
花を追加したり、色味を調整してイラストを仕上げる……………143
TITLE「夏の思い出」……………146



特別付録

もっと美少女がうまくなる! イラスト情報

知って納得! なるほどQ&A　SAI編……………148
オリジナルの筆ツールを作成する……………152
知って納得! なるほどQ&A　Photoshop編……………154
SAI&Photoshopを便利にするフリーツール……………156
SAI&PhotoshopオススメサイトSelection……………158
知っておきたいデジ絵基本用語辞典……………160



Part.
01

HOW TO DRAW
MOE Beautiful Girl Character

犬洞あんのギャルゲ塗り イラストメイキング



犬洞 あん（いぬがほら あん）

Blog ● http://yaplog.jp/inuan/

名古屋生まれの原画家・イラストレーター。
MF文庫J「ふぉっくす・ている?」電撃文庫「俺ミーツリトルデビル!」挿絵　など

Part.
01
HOW TO DRAW
MOE Beautiful Girl
Character

イラストのイメージを固める

ラフを元に線画をクリンナップする

今回描くイラストのイメージを固める。キャラクタや構図のラフを描き、ラフを元に線画を整える。また、仮塗りしておおまかな色を決めておき、イラスト全体のイメージを固めておこう。

① ラフ・構図

犬洞あん



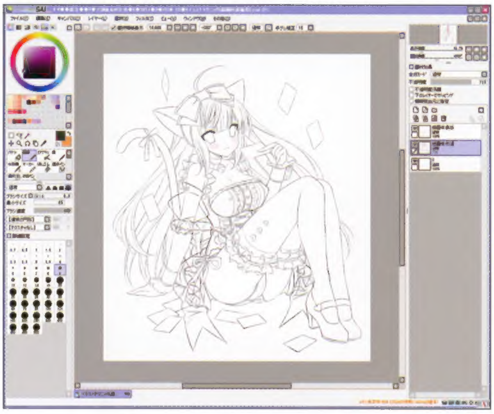
まずは「SAI」の「鉛筆」ツールを使ってラフを描きます。今回のイラストのテーマは「恋するアリスちゃん」。恋するハートでいっぱい…でも手の内は全て見せない…恋は駆け引きが大切なのです（苦笑）。前回の「美少女キャラのつくりかた」の表紙の女の子と対になるように描きました。

趣味で絵を描くときは、本当に欲望のおもむくまま描きますが、お仕事のときはクライアントさんの希望を踏まえた上で自分の長所を生かしつつよりよいモノになるよう心がけて描いています。
「可愛くな〜れ！エロくな〜れ！」という気持ちを込めながら描くことは今も健在です（笑）。

② 線画クリンナップ



線画レイヤーは、あとで着色しやすいように細かく分けて描いていきます。鉛筆ブラシサイズは、解像度にもよりますが、300dpi〜350dpiの画像の場合、基本【10】、細部は【4】を使用しています。(ブラシは描いている絵で使い分けるとよいと思います)
新規ビューを作り、絵の全体図を表示しながらクリンナップしていくと、常に全体のバランスを把握しながら描くことが出来ます。



なお、今回は表紙用に着衣バージョンも描きました。着衣バージョンの線画は左のような感じになりました。

③ 仮塗り

本塗りの前にどんな色味で塗るのか決めておくために仮塗りしておきます。特に、お仕事のときはクライアントさんにイメージが伝わりやすいように仮塗りしたラフを送るとよいと思います。
仮塗りは、「SAI」の「水彩」ツールを使って、ざっと塗っていきます。なお、ここでは全体の色味がわかりやすいように着衣バージョンに仮塗りしています。



Part. 01
HOW TO DRAW MOE Beautiful Girl Character

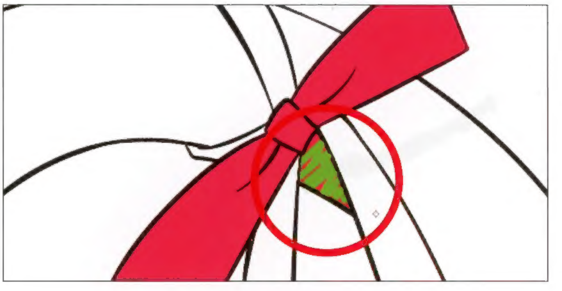
塗りの前の下準備

各パーツごとに色分けする

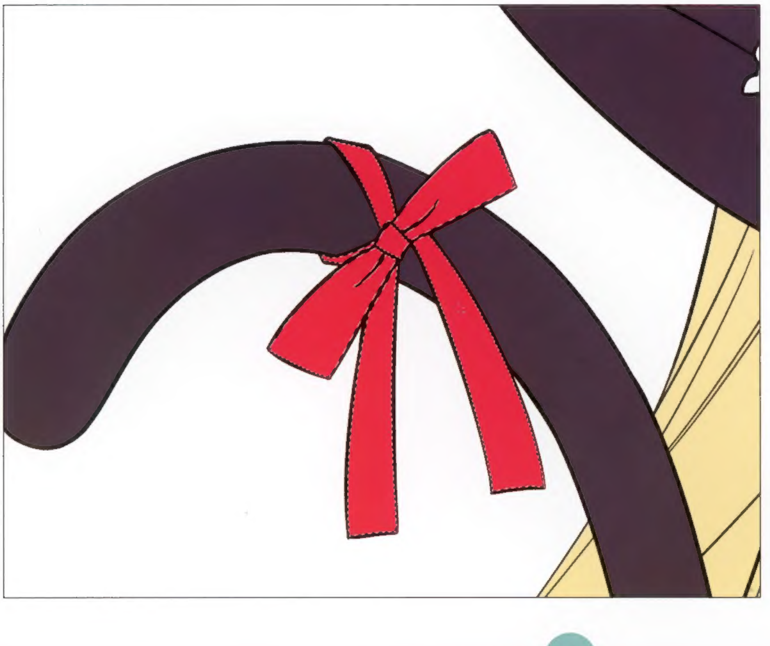
彩色を始める前に下準備をしておく。各パーツごとに選択領域を作成して、色分けしていく。また、彩色に利用するブラシを作成しておこう。

1 領域作成

各パーツごとに色分けをしてゆきます。原画の細かい部位、もしくは手前にくるものから領域を作っていきます。その際、[クイック選択ツール]という機能を使用します。設定は[許容値]を「0」、[アンチエイリアス]のチェックを外し、[全レイヤーを対象]にチェックを入れます。
[アンチエイリアス]のチェックを外す理由は、間違えた部分を消す際に、[アンチエイリアス]のチェックが入っていると、消したい場所を[クイック選択ツール]で選択して、塗りつぶしても、右下の画像のように端にアンチエイリアスのゴミが残ってしまい、手動で消すことになってしまうからです。
また、[全レイヤーを対象]にチェックを入れるのは、髪、体など、線画をパーツごとに分けて描いているので、完成する原画は線画レイヤー1枚にはならないからです。これで、最後に色トレス(線に色を乗せる)作業のときに、無駄な色分け作業を省けます。







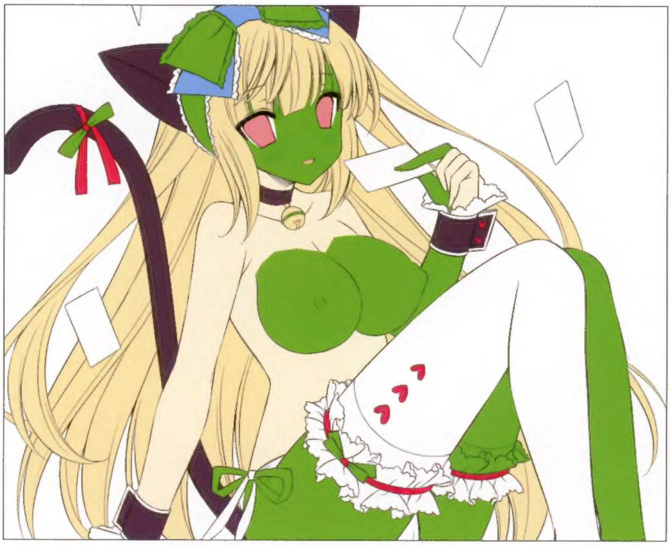
[クイック選択ツール]の設定が済んだら、選択領域を作っていきます。選択したいパーツをクリックして選択したあと、「選択範囲」メニュー→「選択範囲の変更」→「拡張」をクリック。「拡張量」を「2」pixelにし、「OK」をクリックする。これで選択範囲が拡張されるので、範囲内を塗りつぶします。
細かい隙間など塗り残った部分は手作業で塗っていきます。



犬洞あん

② 領域マスクを作成

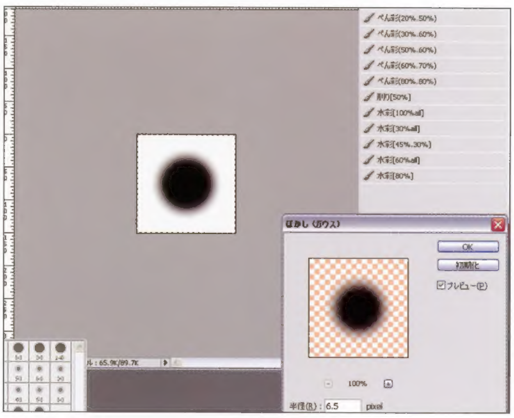
ブラシを使う際、はみ出ないようにわかりやすい色で各部位ごとの領域マスクを作っておきます。ここでは緑色の箇所です。
肌を例にすると、胸、ふとももなどは大きなサイズのブラシを使うので、領域マスクを作っておきます。領域マスクの作り方はパーツごとのときと同じです。



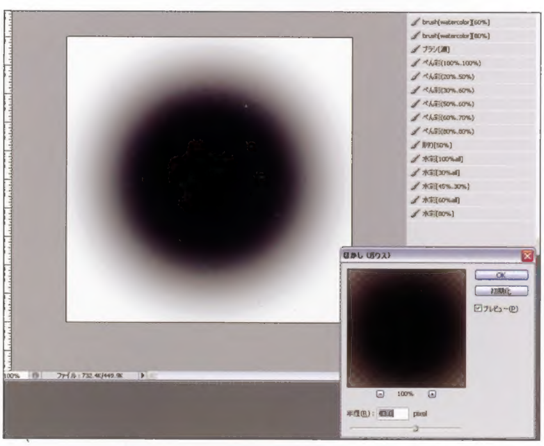
●彩色の前に・・・

彩色を始める前に、私が彩色に使用しているブラシの作り方を紹介します（彩色に使用するPhotoshopでの作業です）。おもに使用しているものは「ボケの多少あるブラシ」「ボケの大きなブラシ」の2点です。





「ボケの多少あるブラシ」は、新規に150ピクセル×150ピクセルのファイルを作り、80ピクセルブラシで透明レイヤーにドンと1クリック。これをセンタリングし、[ぼかし（ガウス）]にて6.5ピクセルのぼかしをかけます。
このレイヤーの不透明度を80%にし合成。[編集]→[ブラシとして登録]にて記憶します。



次に「ボケの大きいブラシ」を作ります。
500ピクセル×500ピクセルのファイルを新規で作り、今度は350ピクセルブラシで透明レイヤーにドンを1クリック。これをセンタリングし、[ぼかし（ガウス）]にて43ピクセルのぼかしをかけます。こちらも先ほどと同じように合成しますが、レイヤーの不透明度は100%です。[編集]→[ブラシとして登録]にて記憶します。
ブラシは1度作っておくと、いつでも使えるようになるので便利です。自分の塗りのタッチに合わせて、色々試して頂けたら…と思います。

キャラクタの彩色

肌や髪、小物を塗っていく

彩色の準備が完了したら、いよいよキャラクタに色をつけていく。11ページで作成したブラシを使い分けて、立体感が出るように塗っていく。

1 肌の塗り

基本的な方針としては、奥の物ほど影を多めに入れて、奥行きを出していきます。
なだらかに丸みをつけたい箇所は、11ページで作成したボケの大きいブラシ削っていく感じになります。
また、肌の上に物が乗っているような箇所は、濃い影を落とし立体感を付けます。

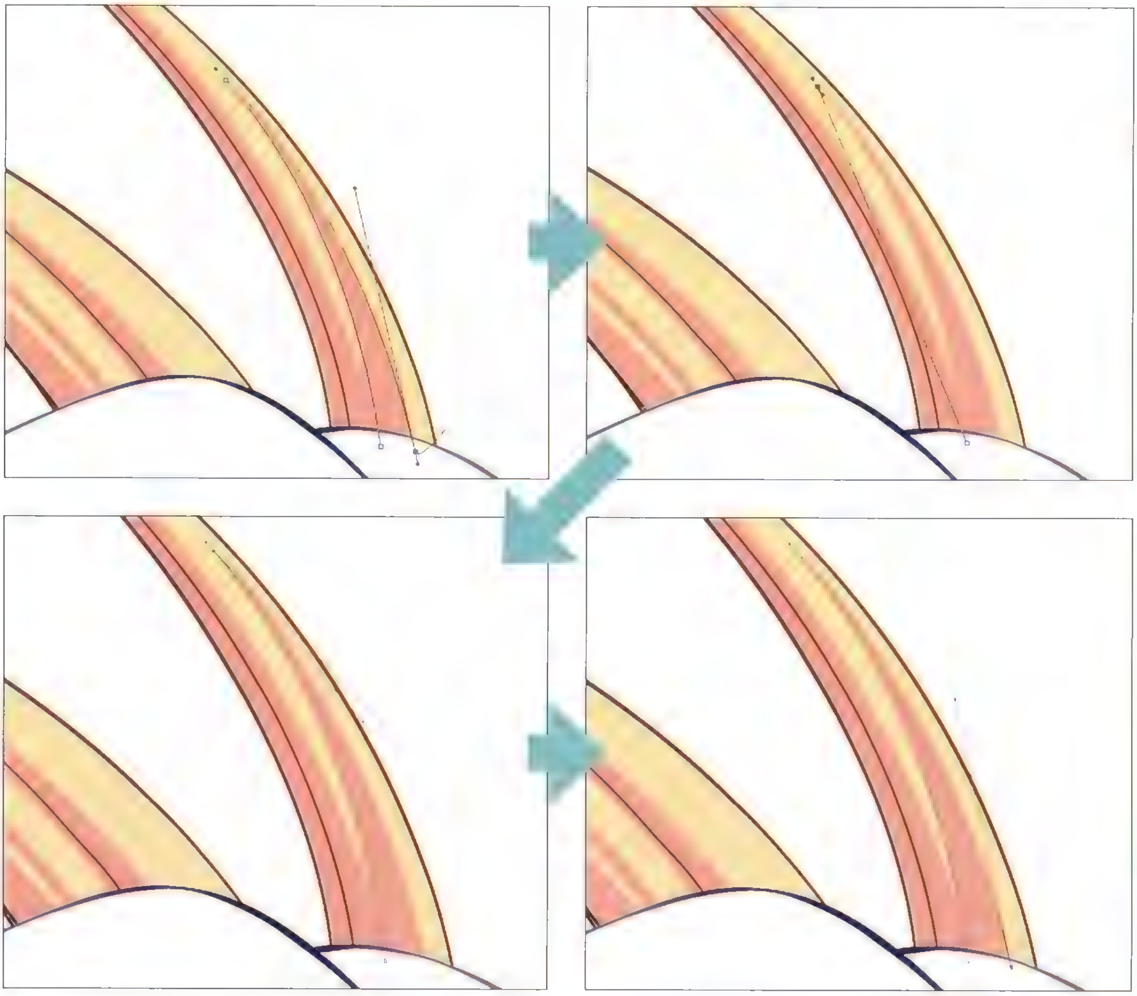


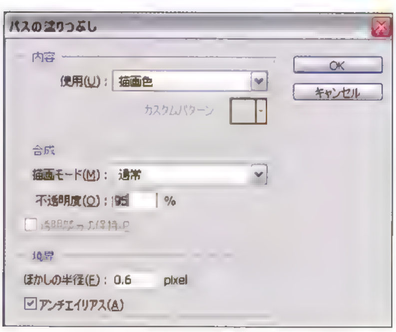


2 髪の毛の塗り



髪の毛を塗る際はパスを使用しています。「ペンツールオプション」の「ラバーバンド」にチェックを入れておきます。





開始のアンカーポイントをつけ、次のポイント（折り返し）をクリック、出ている2つの点の内側のものを「Alt」を押しながらドラッグすると曲線になります。好みの曲線になったら、次のアンカーポイントを置きます。次は第2のアンカーポイント側の点を「Alt」+ドラッグして伸ばし曲線を作り、形状ができあがりました。

これを[パスの塗りつぶし]にて不透明度95%、ぼかしの半径0.6ピクセル、アンチエイリアスありにて塗りつぶします。これを繰り返し髪は仕上げてゆきます。このブラシによる手塗りとパスによる塗りにて全体を仕上げてゆきます。

Part
01

キャラクタは目が命

顔・瞳の彩色～細かい部分の仕上げ

キャラクタの命ともいえる顔·瞳を彩色していく。キャラクタの彩色が終わったら、描き忘れや塗り忘れを追加して、さらに細部や色を調整してイラストを完成させる。

1 顔・瞳の彩色

顔・瞳の彩色に入ります。
まず、顔の線画自体を濃い赤寄りの茶色へと変更します。
そして、瞳の内側の影→瞳の外側の影→虹彩と色を入れていき、最後に瞳孔に色を入れます。いったん引きで見てみて視点が定まっているかどうかを確認しながら作業を進めていきます。



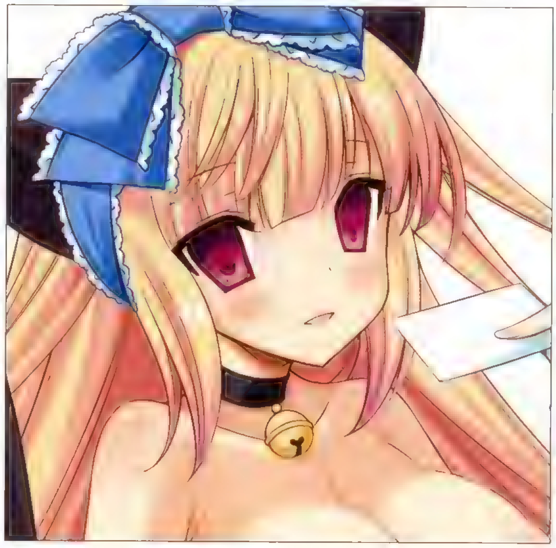






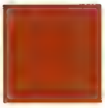




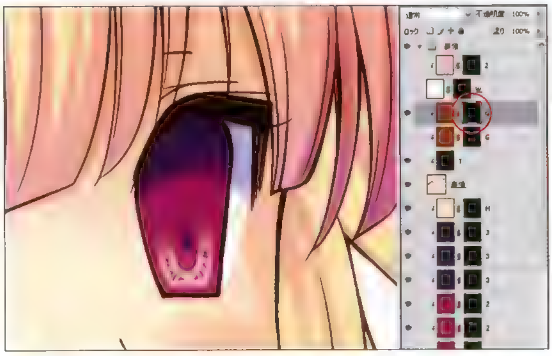




まぶたの影を入れ、下側に光沢の為のハイライトを入れます。白目、口を塗り大まかに塗り上がりました。



次に左のような茶色を用意します。これは目と肌の境界に入れ、馴染ませるために使用します。
さきほどのベタ塗りレイヤーを「レイヤー」→「クリッピングマスクを作成」で、線画と一体化します。
次に、このベタ塗りレイヤーを「レイヤー」→「レイヤーマスク」→「すべての範囲を隠す」にしておきます。
これで、赤丸の黒いほうをクリックすると、ベタ塗りのほうへ影響を与えず白と黒のマスクのみで塗れるようになります。







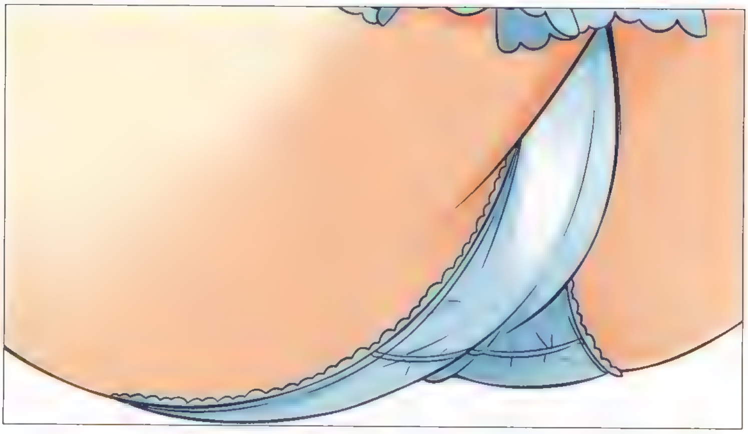


線画周りも終わりました。
ハイライトを白で描いていきます。
ハイライトと瞳の境界部分には薄めのピンクを入れ少し馴染ませておきます。あまりボケ足があるとモヤッとしてしまうのでハッキリと塗ってゆきます。



2 線画の色を調整

黒いままだった体の線画にも色を乗せました。
肌や黄色、赤いものに濃い茶色(赤寄り)、黒い耳や尻尾などは黒に近い青、白い物と青は濃い青を置いてあります。





3 描き忘れの追加

大事な物を忘れていました。下着に柄を描いていきます。今回はブルーの縞柄にしました。

4 仕上げ

最終的に色味をまとめたり、細部に手を入れ、完成となります。



「Show your cards.」(訳　手の内を明かして)

作者からのコメント

上達のコツはとにかくたくさん描くことだと思います。向上することを忘れず、常に新しいチャレンジをしていくことも大切だと思います。そして、常に色々なものを見て、色々な経験をして、インプットした【感情、感動、情報】などをどんどん絵にアウトプットしていって下さい。その情報の一部としてこの本を活用して頂けたら嬉しく思います!
たくさんたくさん素敵なイラストを描いて下さいね!!





Part. 02

HOW TO DRAW

萌え美少女イラストメイキング
キャラクタ編



羽純 りお

HP ● http://egoistic-honey.com

はじめまして 羽純りおと申します。美少女ゲームの原画やイラストなどのお仕事をしております。
イラストのメイキングを紹介するのは初めてで大変緊張しました。少しでもお目に止まれば幸いです!

Part_ 02
HOW TO DRAW

キャラのアウトラインをイメージしよう

おおまかなラフを下書きにおこす

ここではまず、イラストを描く上でベースとなるラフをおこす手順を紹介している。どんなイラストに仕上がるかはファーストステップがとても大切なので、じっくり考えよう。

1 シチュエーションを考えよう

まずはどんなキャラをどんなシチュエーションで描くか、思い浮かんだイメージをざっとキャンバスに落としていきます。

これは自分だけがわかればよいので、殴り書きレベルの線で描きます。時間的には一枚30秒〜1分程度です。

イラストを描く上で、「頭で考えて描く」ということももちろん大事なのですが、たとえばゲーム原画などたくさんの枚数を決められた期間のなかで描かなければいけない場合、この段階でたくさん時間を使うわけにはいきません。短い時間で浮かんだものをさっと描き起こすスピードを身に着けておくとよいです。

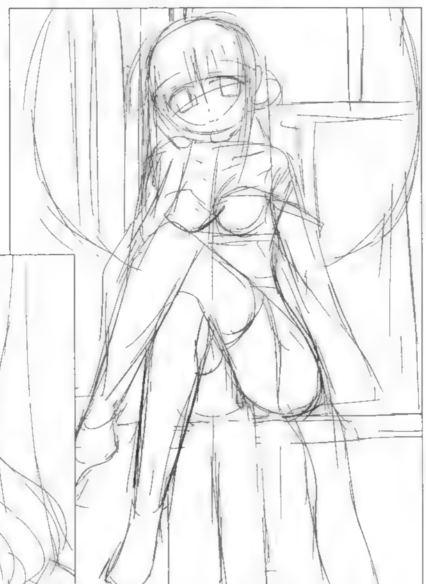
また、この際「キャラの視線をどこに持っていくか」「このキャラはどこにいるのか」「おおまかな髪型や服装」など、イラストのキーポイントなる部分は最低限決めておくと、ラフにする時に絵の方向性がぶれないので迷いのない絵を描くことができると思います。

たとえば、一番右のラフですと、「おかっぱで胸元のはだけた丈の短い着物を着た女の子が、降ってくる雪を見上げている」イメージのイラストです。

こんのような感じでイメージを紙に起こしてみて、キャラクタとシチュエーションの方向性を決めたら、大ラフに進みます。







2 細部を詰めて描いていく

大ラフでは、先ほどの殴り書きよりもちょっとだけ細部を詰めて描きます。今回は前ページの真ん中の「ツインテールで下着姿の女の子」を描くことにしました。
殴り書きの段階での構図だと直立不動な感じがしたので、女の子の「柔らかい部分がちゃんと見せられる構図」を意識しながら、寝転ばせて髪を広げて空間を埋めたり、小物や手の動きなどを加えてみました。
ここである程度きちんとデッサンをとっておくとラフにするとき大変ラクなのですが、キャラの大まかな動きと空間をどう使うかがわかればよいので先ほどよりちょっと丁寧に描いた線で描きます。このように何案かラフ案を出して「これだ!」と思うものを描き進めていきます。
今回は、女の子の柔らかい部分(胸や太ももなど)を見せたいと思ったので、寝転んでこちらを見つめている左の方で進めていこうと思います。





徹底解説

Part.
02
HOW TO DRAW
MOE Beautiful Girl
Character

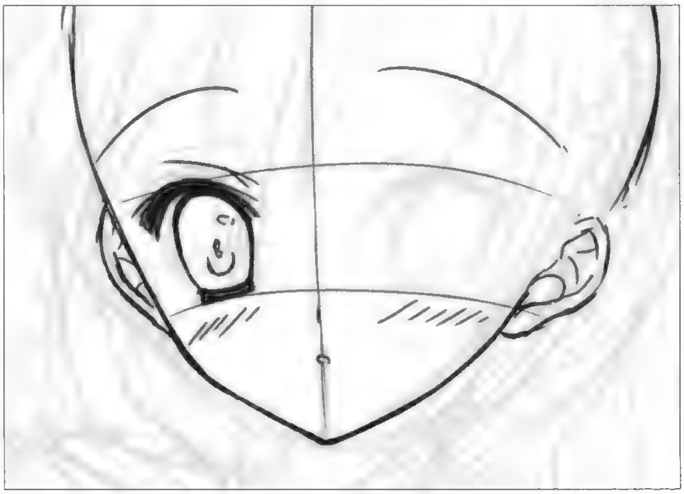
顔を描く際の基本テクニック

キャラクタの顔を描画する

主線をえんぴつ(またはデジタル)で仕上げたら、いよいよレタッチソフトを使った実践テクニックに入ります。ここで利用するソフトは「SAI」です。

1 「SAI」を使って輪郭を描く

それではいよいよラフを描いていきます。使用ソフトは「SAI」です。
まず最初に先ほど描いた大ラフを一番下に置いて、不透明度を10パーセントまで下げておおまかな「あたり」として使います。それから輪郭を描いて顔の中心線と上まぶたと下まぶたの位置を決める線を引きます(この位置の決め方については後ほど説明します)。私の場合それから鼻と口を描いてから目を描いていきます。



羽 純 り お

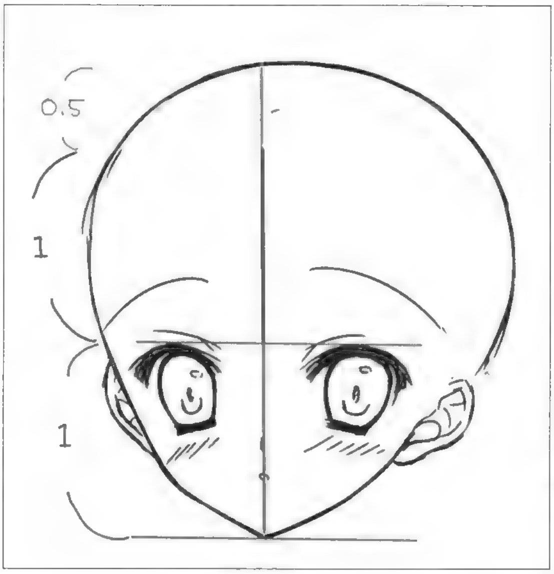
2 顔のパーツを描く

顔の中身を描きこむとこんな感じになりました。今回のキャラは自分の好みでツリ目で描いてます。
頭の上部に黒い点がぽつりとありますが、その点は「顎から上まぶたまでの幅」と同じ幅を「上まぶたから頭」まで測った時の点になります。
なぜそんなことをしてるかというと、美少女キャラを描くとき可愛く見える比率を測っているためです。

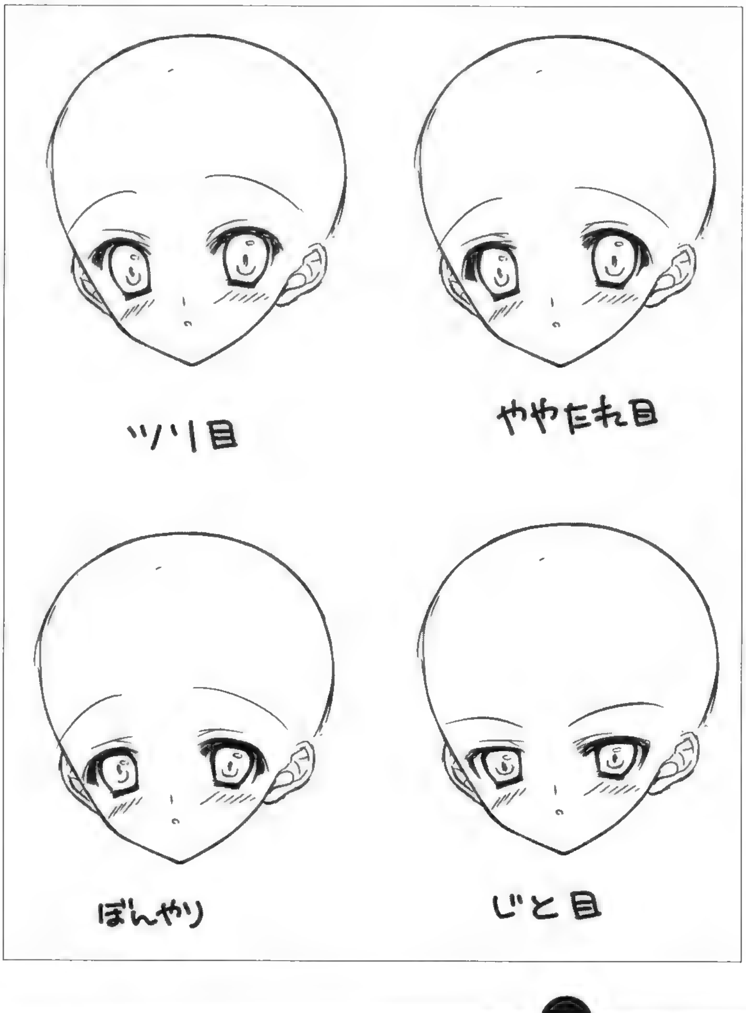


3 顔の比率を描く

前ページでお話した「美少女キャラの比率」についてちょっとだけお話します。これは諸説色々ございますので、あくまでも私が基準としているものなのですが、図のように顎から上まぶたまでを1とした時に「1:1:0.5」になるように頭の大きさを決めると、可愛いといわれる美少女バランスになるそうです。
私の場合は癖で頭を大きく描きすぎるところがあるので、この値を「1:1:0.2(または0.3)」でとるように心がけています。
ただし、これは好みに寄るところが大きいので、自分が可愛いと思う比率を見つけるのが一番だと思います。



4 瞳などのバランスを考える



美少女キャラを描くにあたって一番重要と思える瞳についても、自分の絵柄を崩さない程度にある程度種類を描けるようにしておくことも大事だと思います。
口の表情を動かさずに、目を変えるだけでも大分キャラの印象が変わって見えますし、自分の描きたい雰囲気によってキャラを描きわけることもできるので、練習しておいて損はないです。
自分が普段描く目をノーマルとしたときに、それにプラスして「ツリ目」と「たれ目」が描けるようになるだけでも大分幅が広がると思います。

5 髪の毛を描いてゆく

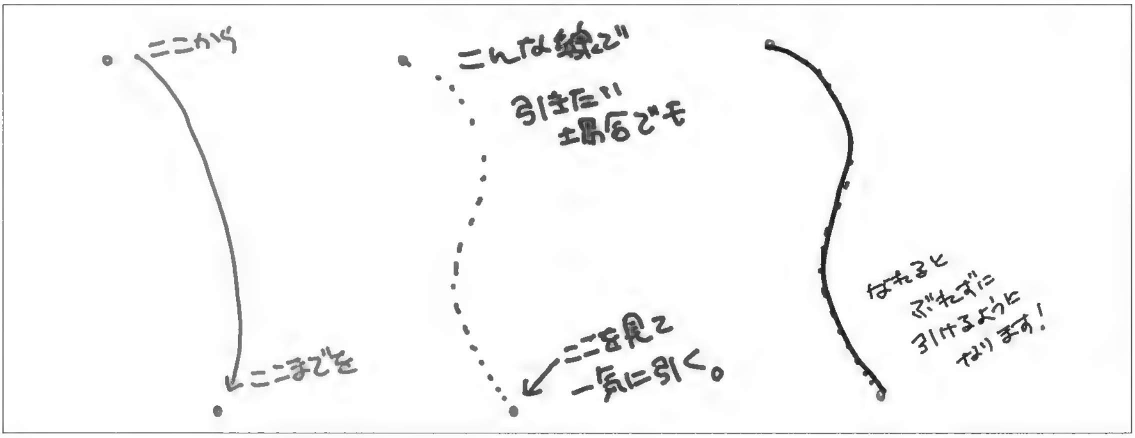




羽純りお



顔が描き終わったら次は髪を描いていきます。先ほど描いた丸坊主状態の輪郭線の不透明度を下げて、その上にレイヤーを作りカツラをかぶせていくように描いていきます。
前髪を描く際には、頭のてっぺんにつむじがあることを意識して、髪の生え際の線がそこに向かうように描くと、髪を塗った際に影がつむじに集中するように塗れるので、仕上がりがとても綺麗です。
また、髪の束は均一に描くのではなく、太い束・細い束・細い束・太い束。という具合に不規則に描いた方が自然で綺麗に見えます。







サイドの髪は長さや束などバランスを見ながら描きます。
今回のイラストの女の子は正面ではなく多少横を向いて寝そべっているので、画面向かって左側の前髪にボリュームと多少の広がりを持たせました。ツインテールの部分は、結び目が側頭部にあることを意識して、あたりを参考にしつつ引っ張っていきます。
ちまちま細かく線を引くよりは、一気に線を引くようにすると流れが自然で動きがある髪になります。
線を引っ張る際には、線の終点となる予定のところに自分の視点を合わせて描くようにするとよいです。慣れるまでちょっと大変ですが、慣れてくるとペンの軌跡を追いながら引くよりも、自分の狙ったところに一発で線が引けるようになります。
もう片方のテールは腕の下など、隠れる部分が多いので身体を描いてから描くことにします。

徹底解説

Part.02

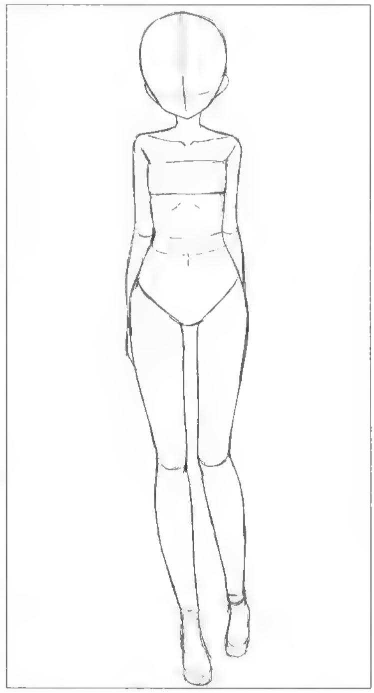
HOW TO DRAW MOE Beautiful Girl Character

ボディラインでシルエットはがらりと変わる

「女性的」を意識してカラダの線を描いていく

ここでは、女性的なボディラインの美しさを意識しながら、カラダの主線を描いてゆく。セクシーさをぐっと上げるポイントなので、丁寧に描こう。

1 身体をパーツ別に描く



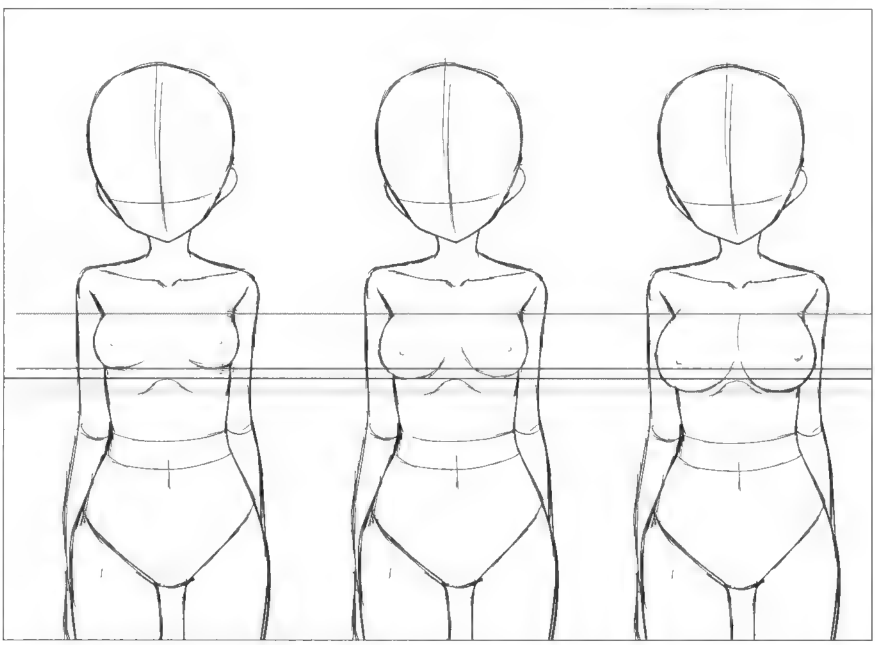
次は身体を描いていきます。私の場合身体を描く際には図のように、胸・あばら・腰・足の付け根などがわかりやすいよう、ポーズ人形のように各パーツごとに分けるようにして描いています。そうすることで各パーツごとのバランスが見やすいからです。

最初に頭部の大きさを決めてから頭身をはかりつつ描いていきます。一般的に美少女イラストで多く見られる頭身は5.5が多いですが、絵柄によってまちまちなので自分の描きやすいバランスが一番だと思います。私の場合も大体5.5〜6くらいで描いています。頭から股下までの長さよりも、足の方をちょっとだけ長めに描いてあげるとモデルさんみたいなバランスになるので、美少女らしさが増すと思います。

腕の長さは、肘がちょうど腰の位置、手首が股のあたりに位置します。胸は最初平らな状態で描いてから、自分の好きな大きさの胸を後付けしてあげるとバランスがとりやすいです。胸の大きさによってあばらなど隠れる範囲が変わるので、きちんとバランスをとってから描かないとバランスを見失って異様に鎖骨から胴までが長くなってしまったりするので注意が必要です。形などは人によって個人差のあるものですが、柔らかさと女性らしい丸みを意識して描いてあげてください。

羽純りお

空気の入った風船がイメージに近いかもしれません。ちょっと観察してみるといいかもしれないですね。



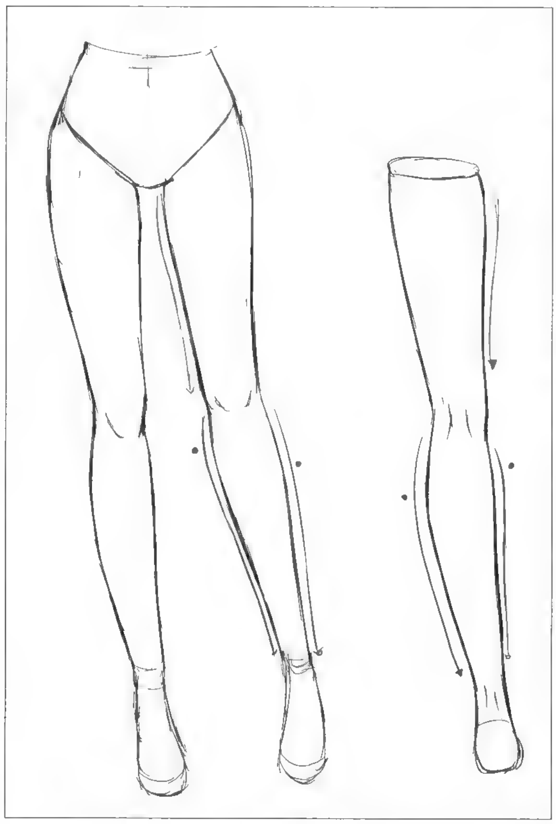
② 鎖骨の終着点をしっかりとチェック

絵を描き始めの方が描いたものによく見られるのが、鎖骨の終着点の間違いがあります。自分の身体でもわりと目にする部位なのですが、意識しないと構造などはわからなかったりしますよね。私もそうでした。
自分の鎖骨を喉の下あたりからたどっていくとわかるのですが、終着点は肩の骨のところにあります。絵を描くときもそれを意識して鎖骨線を引っ張ってあげてください。図のように完全に肩まで引っ張る必要はないです。腕があがると同じように鎖骨もあがるので、自分で鏡を見ながら触ってみるとわかりやすいです。
それと、人間の身体はどの部位も曲線でできています。腕なども自分で触ってみるとわかりますが、肩・二の腕・肘から手首まで筋肉などでできたふくらみがあります。女性は脂肪が多く、極端に筋肉の盛り上がりなどがあるわけではないですが、そのことをあたまに置いて丸みのある曲線で描いてあげるとよいです。



③ 太ももの内側の曲線に注意!

私が特に気をつけている部位は足なのですが、なかでも太ももの内側の曲線に気合を入れています。
付け根部分からのムニッとした盛り上がりから、膝にかけてのシュっとしたラインを丁寧に描いてあげるとセクシーさがぐんと増すはずです。
それと、ふくらはぎの部分は実は左右で盛り上がり方が違います。外側のラインはなだらかで盛り上がりの頂点がやや下にあるのに対し、内側は急で盛り上がりの頂点も上めに出ています。
それらに注意して描くと、メリハリのある綺麗なシルエットの脚になるので意識してみてください。

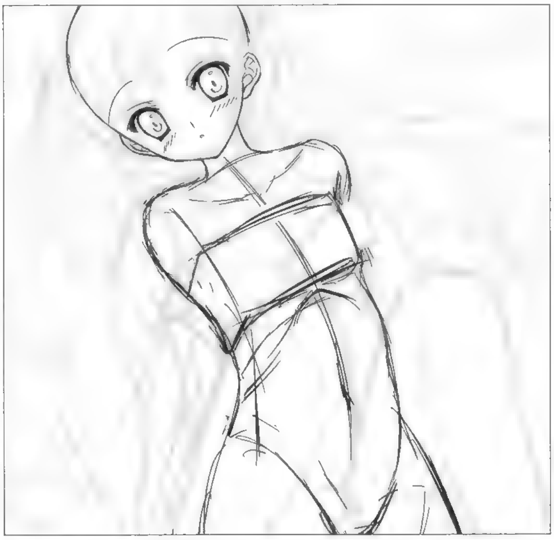


これができれば上級者!

手先を美しく描くよう時間をかける

手先など、細やかなパーツになればなるほど、描くのが難しくなってくる。意識して時間をかけながら作業を進めていこう。

1 「あたり」を消してゆく







今までのことを意識してラフの続きを書き進めていきます。
「あたり」で人物の位置を確認しつつ、身体のラインを描きます。髪があると見づらいので、今はレイヤーをいったん非表示にしておきます。
今回の絵は足を上にあげている絵になるので、まず一度首から足の付け根部分まででデッサンをとりました。「あたり」を消すとこんな感じです。鎖骨の位置と胸・あばら・腰のライン・足の付け根部分までのラインです。身体の線の不透明度を下げて、手と足をたしました。
アナログの場合はちょっと面倒かもしれないですが、見えない部分まできちんと描いてあげるとチグハグな絵にならずにすみます。この状態から線を綺麗に整えていきます。

先ほどの状態から線を綺麗に整えつつ、胸や手、足の指など細かい部分を書き加えた状態です。
指や足先などは形がとりづらくて描くのをちゅうちょしてしまいがちですが、絵に表情をつけることのできる大切な部位なので背中側にまわして隠したり、ふとももまでで切ったりせずに描く練習をするのが望ましいです。手が綺麗に描ける作家さんは、それだけで「うまい」と思えるので、私も大変苦手な部位ですが、なるべく絵の中に入れて描くようにしています。





「あたり」を消して、髪を表示させるとこうなります。ここで描いていなかった片方のテールも書き足しています。

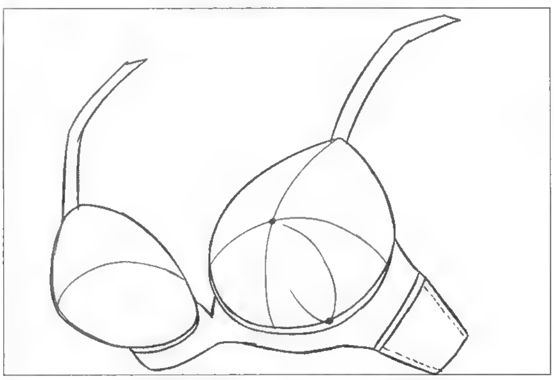
美少女キャラの大切なポイント!

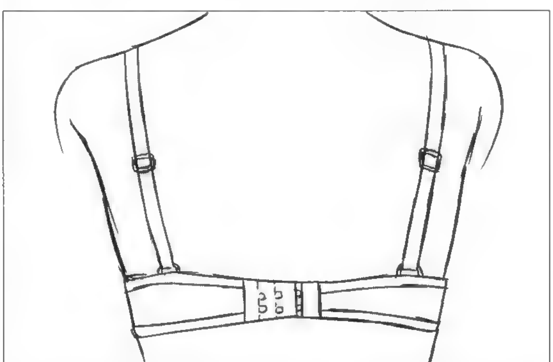
さまざまな下着のなかからチョイスする

美少女キャラのなかで、目をひく最大のポイントともいえる下着の描き方を紹介する。ひとくちに下着と言っても、さまざまなものがある。ベストな下着をチョイスしよう。

1 どんな下着を着けるか考える

身体が描き終わったら、服を着せていきます。まずは下着から。
ひとくちに下着と言っても、さまざまなタイプがあります。すっぽり胸を覆うフルカップタイプの物や、肌を覆う面積がちょっと少な目の3／4カップなど（下の図はフルカップタイプです）。どのタイプの物もカップの中心は図のように、ちょうど乳首がくるあたりになります。
シフォン素材などでカップ部分にシワを入れたい場合、下の青い点のあたりで生地が絞られていることが多いので、そこから頂点に向かって引っ張られているようにシワをいれてあげるとよいです。
ホックの種類は後ろで止める図のようなタイプの物がほとんどですが、胸の前で止めるフロントホックなどもあります。
今回のイラストは3／4カップの物を着せてみたいと思います。わかりやすくするために腕と足は消しておきます。まずは胸の形に沿ってカップを描きます。カップの下にワイヤーを足して、背中に向かうバンド部分を描いたら肩のストラップ部分を描いていきます。
胸の形がいまいちつかみづらい時は、ボールや風船など丸いものに布を半分くらいまでかけて観察してみるとつかみやすいかもしれません。
女子はひたすら自分を観察しましょう。一番確実です。







② カップに沿ってフリルなどを配置







次にフロント(胸と胸の間の部分)とストラップの部分にリボンを書き加えます。フロント部分からサイドの部分に小さなパールを書き足します。
この際、向かって右側のパールは見えない側面にまわりこんでいることを意識しながら描くようにします。
これだけだと寂しい感じがするので、ワイヤーの下に二段フリルを足しました。パールが上に乗っているので、あまりふんわりさせずにやや寝かせ気味で描いています。
さらにカップ上部に小さいレースとフリルを足しました。カップに沿ってついているフリルなので、ここでも胸の形を意識して描いています。
それと、フリルを多く使う場合、上部と下部で種類の違うフリルにすると凝って見えるのでオススメです。

③ 絵が寂しい時にはフリルなどが便利

非表示にしていた足と腕を表示して、隠れるべきところを消してあげるとこうなります。ちょっと恥ずかしい状態だったのでパンツもたしておきました。
今回のイラストでは、この下着たちは使わないので、次の工程からは潔く消します。
先ほど、さらっと流したフリルについてちょっとだけ触れておきます。私自身よくフリルを多様するのですが、画面が寂しい時や女の子らしさをプラスしたい時など、大変役に立つアイテムです。慣れないとすごく大変そうに見えるので、避けてしまいがちなのですが、描いてみると意外と簡単に描けます。
下に私なりのフリルの描き方を紹介しますので、参考にしてみてください。

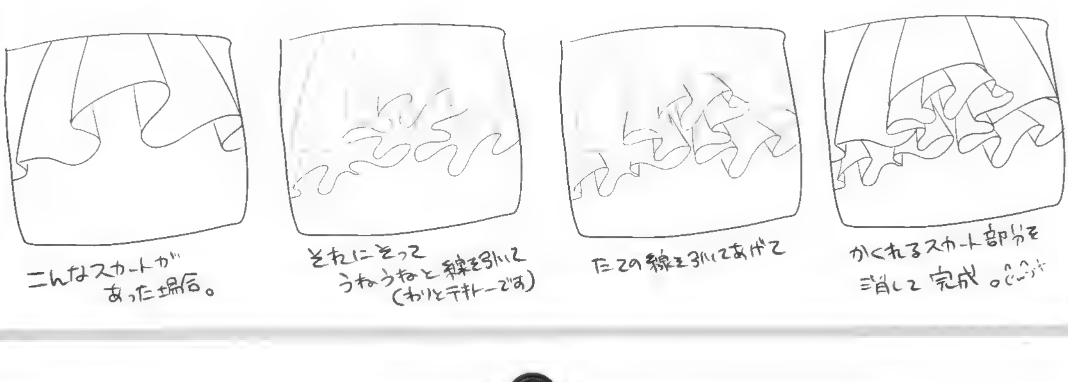


羽純りお

●フリルの描き方

図は私がよくやる描きかたなので、正しい描きかたではないかもしれませんが、参考にしてみてください。
描き方としては、「スカートなどにそってうねうね線を描いたのち、縦線を加える」だけです。

「フリル描くの楽しいかも！」って思えたら、自分なりにいろいろアレンジしたり綺麗に描く方法を模索すると、自分の絵がもっと素敵になると思います！



Part. 02
HOW TO DRAW

キャラクタを彩る

衣装や小物を描画する

キャラクタを引き立たせるためにも衣装や小物は重要な要素。キャラクタがより魅力的に見えるように考えながら描いていこう。

1 「素肌にパーカー!」というミスマッチがGood







素肌にパーカーな娘さんが好きなので、パーカーを着せていきます。
まずは袖部分から。袖口が広めな設定なので、腕を上げたり曲げたりすると曲げた部分まで落ちていきます。そのことを意識しつつ、たゆんだ部分のシワを腕の形に沿っていれていきます。
袖口が寂しかったので、フリルを足しました。腕を動かした時にどうやって布が引きずられたのかなど考えながら、フリルの向きなどを調整して描いていきます。
同じように、パーカーの裾部分とニーソとガーターのラインを書き加えて服を描く工程は終了です。
ニーソもガーターも、太ももやおしりの丸みなどを意識して描きます。

② 小物類をちりばめる





髪や首、腕などにアクセサリーを書き加えます。一応、大ラフでもざっくり描いてはありますが、このあたりは全体のバランスを見ながら描いていくので、特に「これ!」と決めてパーツを描いているわけではありません。
「薔薇があると華やかかなぁ」とか、「その薔薇をピンクか赤にするなら、対比で白パールを入れると綺麗にまとまるかも」など、塗りあがったあとのことも考えながら作業を進めます。
ラフの段階ではそうでもないですが、塗りがると大変なことになるので猫のぬいぐるみを置いてごまかします。
うさぎも足して、だいぶファンシーな感じになりました。
ここまでくるとあと一息です。

③ シーツなどのシワを描く





ベッドの上という脳内設定で描いていたので、枕とシーツのシワを描きました。
枕もシーツも人物が乗っている重みを表現できるように、シワの引っ張りを考えながら描いています。つかみづらい場合は、自分の手を布団とか枕に押し付けて観察するとよいです。絵を描くときは想像だけで描くのではなくて、あるものをよく見て描くことがとても大事だと思っています。
最後に薔薇を足したらラフの完成です。薔薇はふたつか3つ描いたら、あとはバランスをみつつコピー&ペーストで数を増やしています。

Part.02

いよいよペン入れ作業に突入

「SAI」のペン先を駆使して主線にペンを入れる

以下では、SAIとPhotoshopなどのレタッチソフトを駆使してペン入れ作業の方法を紹介していく。塗りの前段階の手順なので、丁寧に行なおう。

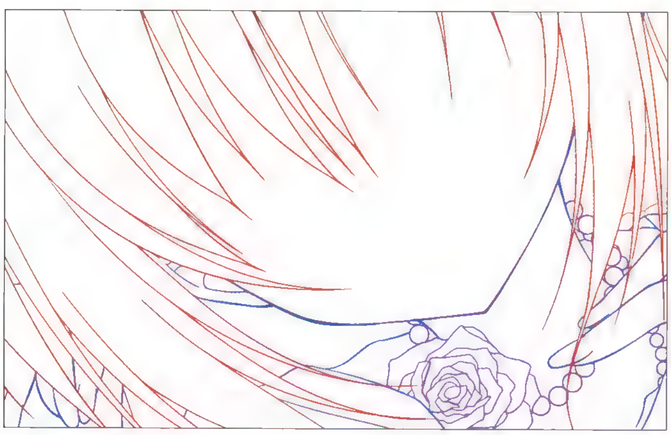
1 ペン入れ作業をスタート

ラフができあがったらクリンナップ（ペン入れ）です。こちらも「SAI」で作業します。使用しているペン先は「鉛筆」。「ブラシ濃度」は「100」、ブラシサイズはイラストの用途によって変えたりしていますが、基本的には「8」か「9」で作業しています。

クリンナップは基本的にラフ線をなぞるだけなので、特別解説するような特殊なことはしていません。私の場合、図のようにパーツごとに線画を色分けして描いています。これは、レイヤーをパーツごとに分けて作業しているため、線画作業中に別パーツのレイヤーに誤って違うパーツの線を引かないようにするためです。線をパーツごとに分けておくと、下塗りの時にどこがどのパーツなのかわかりやすいことと、彩色の際の仕上げの時に線の色トレスをしやすいのでこうしています。

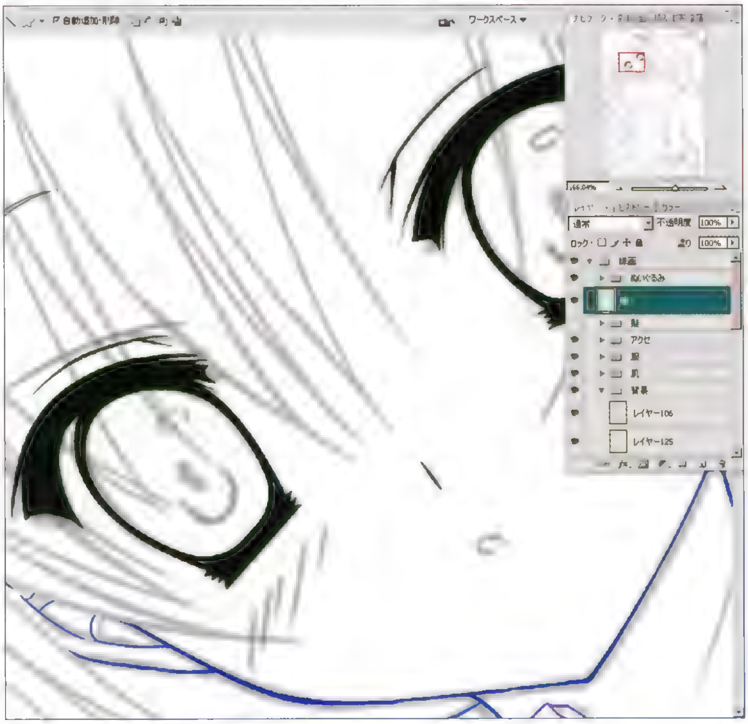
あと、私自身が特に気を使っている点なのですが、ペンの入り抜きをしっかりすることと、線のはみ出しをなくすということです。特に髪の先などは、線が交差しないよう消しゴムで消しながら作業しています。





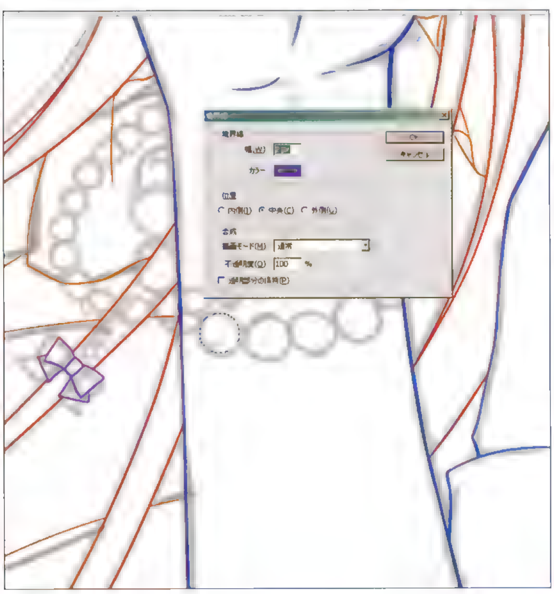
2 Photoshopで作業していく

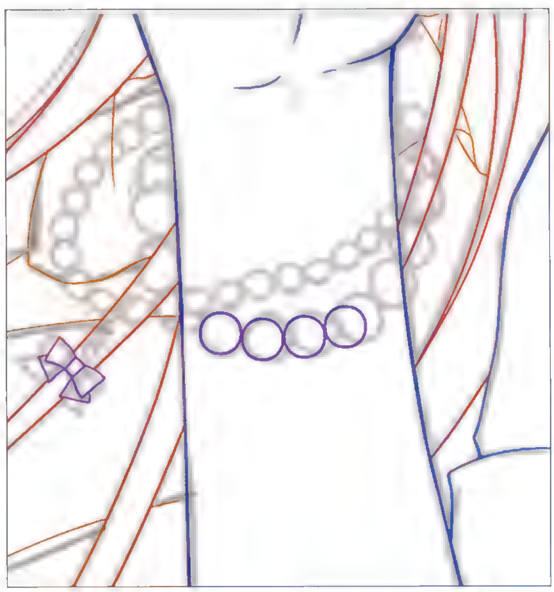
「SAI」で人物や背景の線を描いたら、今度はPhotoshopへ移行します。
顔のパーツ、特に瞳の線はくっきりさせたいので、Photoshopの「パスツール」で線を引きます。このパスツールですが、まっすぐな線や丸などフリーハンドではなかなか綺麗に引きづらい線を描くときに大変便利なツールです。



3 小物類を描く

今回は顔のほかに、アクセサリーの丸を描く時にも「パスツール」を使用しました。
丸パスで円の大きさを決める→選択範囲を作成→境界線を描く（線幅は2px）でひとつ丸を作りました。あとはひとつだけ作った丸をコピー＆ペーストして並べていくと、パールアクセのできあがりです。





Part 02

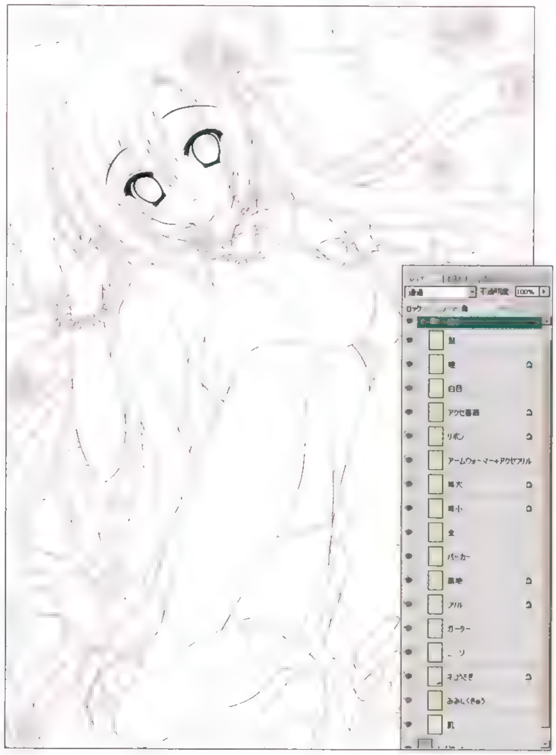
あとは色を塗って仕上げに入る

「Photoshop」でベースとなる色を塗っていく

主線がすべて完成したところで、あとはレイヤーごとに色を塗ってゆく。主線がしっかりと仕上がってさえいれば、スムーズに彩色できるはずだ。

1 線を茶色で塗りつぶす

線画を作り終わったらいよいよ彩色作業です。下塗りに入る前に、カラフルだった線画を茶色で塗りつぶして、レイヤーモードを「乗算」にしてから塗りの不透明度を80%にします。
こうすると線画が少し薄くなってしまいますが、置かれた色と馴染んでくれるので自分で彩色をする際はいつもこうしています。





2 下塗りを開始

線画の色を変え終わったら、下塗り開始です。
大体の配色はラフを描いている段階で頭の中にあったので、その通りに置いていきます。レイヤー名は自分がわかればいいので、「みみにくきゅう」とか変な名前をつけたりもします。
マスクを使って彩色する方法もありますが、私は下塗りしたレイヤーの上にレイヤーを作って影を置いていくやり方で塗っています。

3 隙間がないように色を塗る

下塗りをする際に注意してほしいのは、線画を消した際に隙間がないように色を置くようにするということです。
線画のレイヤー不透明度を下げた状態の場合、特に注意してほしいのですが、線画レイヤーの下に隙間があると背景の色が出てきてしまったりして大変かっこう悪いです。「自動選択ツール」→「塗りつぶし」で下塗りをすると、大変楽で時間も短縮できて良いのですが、どうしても隙間ができてしまったりするのでそこに注意してほしいです。
私の場合、配色バランスを見るために一度自動選択ツールで軽く色を置いてからパスを使って下塗りをしています。多少時間はかかってしまいますが、仕上がりを綺麗にするためだと思えば惜しくない時間のはずです。





下塗り【良い例】



下塗り【悪い例】

Part.
02
HOW TO DRAW

瞳の色を塗ってキャラに命を与えよう!

瞳はもっとも集中して描くポイント!

ここでは、キャラの命とも言うべき、瞳の彩色をしてゆく。見るひとはまず、瞳から視線を落とすために、最大のポイントといえるだろう。

1 陰影に気を配る









下塗りが終わったら、影入れに入っていきます。私の場合はまず「瞳」の彩色からはじめます。
美少女イラストにおいて、一番気合を入れて仕上げなければいけない部分なので、気力満タンの初めの方に作業してしまいます。
まず1影から。美少女絵ですと、瞳の形がデフォルメされて縦長になっていることが多いですが、基本人間の眼球はまん丸なので、その丸を意識してパスツールで影をおきます。画面向かって右がパスで影を作った状態。左が上まつげの方からグラデーションをかけてさきほどの影を馴染ませた状態です。

2影レイヤーを作ったら、2影の色でそのレイヤーを塗りつぶします。
次に1影の選択範囲をとって、2影のレイヤーにレイヤーマスクを作ります。そうすると、1影の色がおいてある範囲にしか2影が表示されなくなります。眼球の丸さを意識して、消しゴムブラシで2影を柔らかく削っていきます。2影の範囲はお好みで。
このままだと、まつげ線と瞳の境が気になるので、先ほどの2影レイヤーにグラデーションツールを使ってまつげと同じ色を少しだけ流しこみます。そうするとまつげとの境がぼかされて、うまいこと馴染んでくれます。

② 瞳のハイライトを描く



次に、パスツールを使って1影の隙間（下塗りした瞳の色が見えているところ）に明るめの色をおきます。先の方は消しゴムブラシで削って、下の色と馴染ませます。
このままだとちょっと瞳の輝きが足りないので、覆い焼きモードを使って瞳にさらなる力を入れたいと思います。
まず、パスツールで1影よりもちょっと内側を、先ほど使った明るめの色で塗りつぶして消しゴムブラシでぼかします。レイヤーモードを覆い焼きにすると、瞳の完成間近です。
瞳の瞳孔部分に黒丸を置いたら、ハイライトを乗せてあげると瞳部分の彩色は完成です。
白目に影をグラデーションツールで影を落としてあげて、まつげ線画に肌色をのせて肌の色に馴染ませてあげると、目力が増します。

Part. 02
HOW TO DRAW

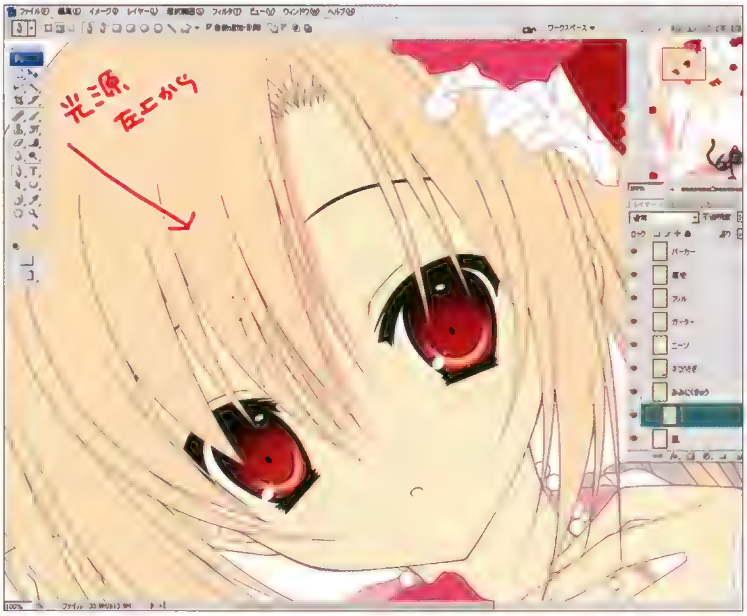
胸の谷間もクッキリと!

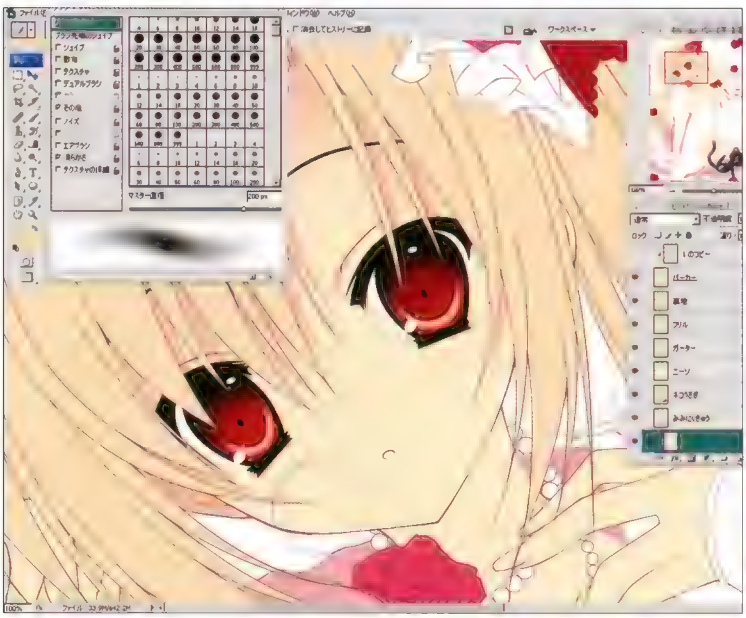
肌の色を塗り分けていく

ここからは、いよいよ終盤ともいえる、肌の色を塗り分ける作業を紹介していく。胸の谷間をクッキリとわかるように描こう。

1 光源を意識して塗る

次は肌の彩色に入ります。
まず初めに光源がどこからくるのか設定して、影の落ちる方向を決めます。今回は左上に設定しました。
前髪の落ち影をパスで入れていきます。前髪の影を、大き目の消しゴムブラシで削ります。ブラシプリセットの「その他」にチェックを入れて、ふんわり柔らかいグラデーションになるようにぼかしていきます。前髪のわけ目あたりの影もグラデーションツールで入れました。





② バストラインを塗っていく









先ほどと同じ要領で首や手も塗ったら、今度は上半身を塗っていきます。まず、片方の胸をその形に合わせてがっつり塗りつぶしました。
塗りつぶした色を、消しゴムブラシで削っていきます。胸の丸みを意識して、立体になるように、丸く丸くぼかします。もう片方の胸も同じように塗ります。胸のラインを辿っていくと谷間の位置がわかりやすいです。
同じ要領でお腹や太ももなども塗っていきます。

胸の下の影を削って、照り返しを表現しました。
レイヤーマスクを作って、パス→選択範囲(ぼかし1px)→消しゴムで削るといった感じです。この照り返しを入れることによって、胸の立体感が増します。

3 1影のあとは2影も

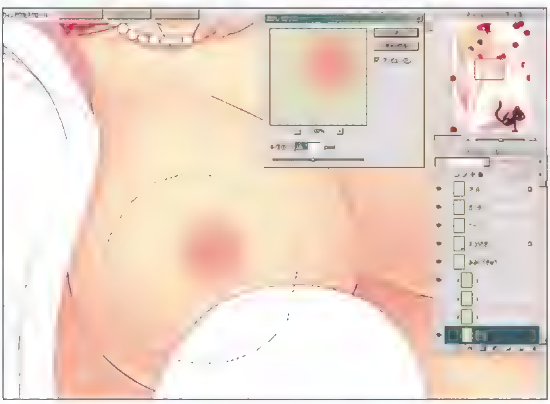
1影を塗り終わったら、2影を入れます。
私の場合、あまりがっつり入れずに、1影の上にふんわりいれたりする程度です。
握った手や、耳の中などは選択範囲をとってグラデーションツールでうっすら入れます。

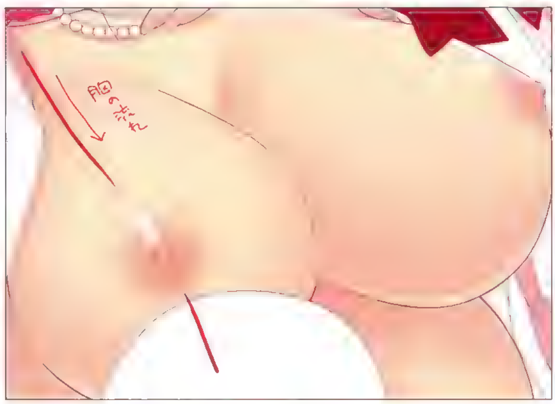




4 乳首の色を塗ってゆく

乳首部分は、ブラシかパスで丸く色を置きます。それから、フィルター→ぼかし（ガウス）で肌になじむようにぼかします。値はお好みで。
乳首の凹凸を考えて影を入れたら、ハイライトを入れて完成です。
胸の形や流れ、光源などを考えて入れます。ハイライトを入れることで、つやっとした張りのある胸を表現できると思います。





5 頬やくちびるに赤みを

最後に、頬の赤みやくちびるの赤みを入れて、各所にハイライトを入れたら肌の彩色は完了です。



不透明度に注意しながら塗る

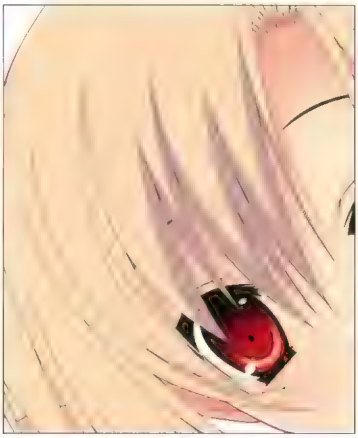
髪の毛の彩色をしていこう

以下では、髪の毛の彩色作業を紹介する。あらゆる作業で共通して言えることだが、最初にまずおおざっぱに塗り、最後に細かい部分を塗ってゆく。

1 1影、2影に色を入れる

次は髪の塗りです。まずおおざっぱに、髪のラインをまたぐ形でパスで影を入れていきます。この時に、影の先がつむじに向かうよう意識して入れると仕上がりが綺麗です。バランスを見ながら、先ほど入れた影の形を整えたり、細かい影をたしたりします。
ツインテールも同じ要領で影を入れていきます。髪の流れを意識しながら、影が細かくなりすぎないようにバランスを見つつ進めます。

1影を入れ終わったら2影を入れていきます。瞳の彩色の時にもやった、1影の選択範囲をとってマスクを作ったレイヤーに影を入れていきます。
髪の2影もがっつりめではなく、髪の束の間などにバランスを見ながら少しずつ入れます。



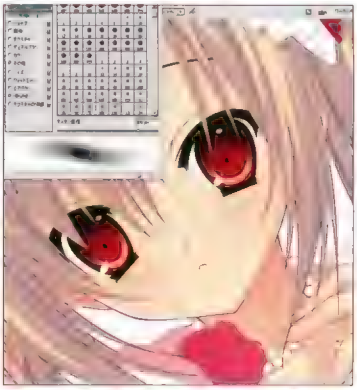




2 小物類の「落ち影」を入れる

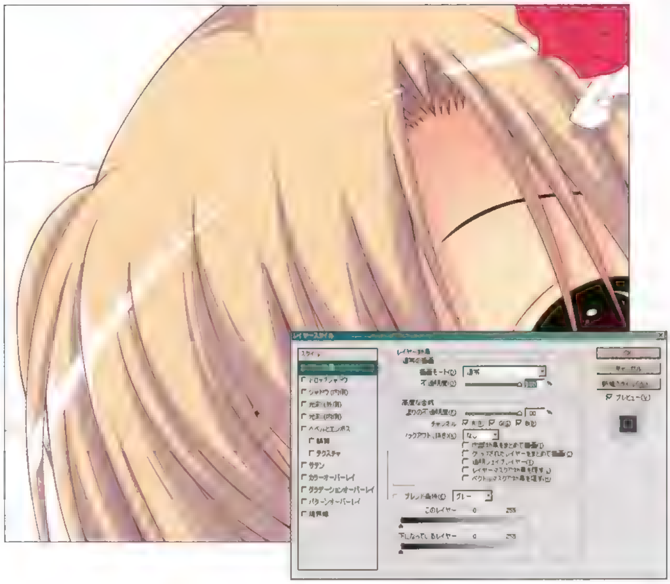
アクセサリーなどの落ち影は、2影レイヤーの上にレイヤーを作って、2影と同じ色で入れます。
この時、光源を意識して落としてあげてください。
さらに別レイヤーに、髪への照り返し・透け感を出すためにブラシで色を置いてあげます。毛先の方にだけふんわり、柔らかいグラデーションになるよう置きました。





3 ハイライトを入れる

次にハイライトを入れます。「天使のわっか」と言われる、髪の艶を表現しているので、頭の形を考えて入れてあげます。
ハイライトを入れ終わったら、ハイライトレイヤーのレイヤースタイルを開きます。レイヤー効果：カスタムで出てくる「クリップされたレイヤーをまとめて描画」と「透明シェイプレイヤー」のチェックをはずして、「OK」をクリックします。それからレイヤーモードを「覆い焼き」にしてあげると、綺麗に覆い焼きがかかります。
　100%のままだと強すぎたので、今回は塗りの不透明度を7%までさげました。



4 瞳にかかる髪の毛部分を処理







最後に髪に透ける瞳の処理をします。
瞳の線画にレイヤーマスクを作る→髪の下塗りレイヤーの選択範囲をとる→瞳の線画レイヤーのマスクを塗りつぶす……で髪がかかっている部分の線画が消えます。
次に瞳の線画と瞳・白目のレイヤーをまとめて統合したレイヤーを用意し、髪を塗ったレイヤーの一番上に置いて、塗りの不透明度を50%にします。
これで髪の彩色は完了です。

Part. 02

細部を色分けしてゆこう

小物や服、ニーソなどの色を塗る

キャラの周辺を彩る小物や服、ニーソ、シーツなどに色を塗る作業を紹介する。これらの作業を終えると、いよいよイラストの完成が見えてくる。

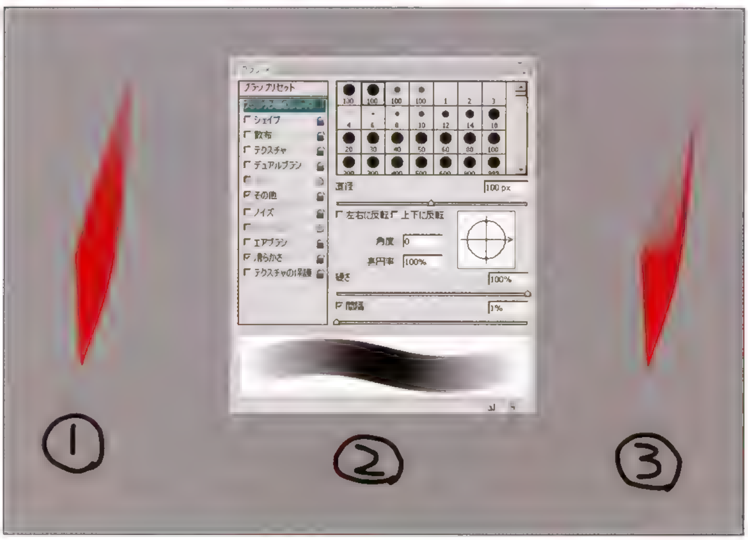
1 小物類に彩色

次に服や小物などを塗っていきます。
パスで影の形をとる→選択範囲の作成（ぼかし１ｐｘ）→グラデーションツールで色を流す。を基本的な塗り方でやってます。先ほどのやり方でやると、こんな感じで影が入ります。
これを、光源を考えつつバランスを見ながらひたすら繰り返していきます。
シワの入り方や服のたるみなどを見つつ、入れていくとこうなりました。
リボンやぬいぐるみ、シーツや枕や薔薇なども塗り方は同じです。









グラデーションで影を入れるだけだと、同じ感じの影ばかりでつまらないのでちょっと別の影も入れたりします。グラデーションで影を入れたあと、固めのブラシの間隔を1%、その他にチェックを入れたブラシを用意します。
あとはそのブラシで影を削ります。何度も削るのではなく、この場合自分の手の感覚（筆圧）を入りと抜きで微妙に調整しつつ一発でさっと決めます。削っても2回までです。何度も何度も削ると綺麗な影になりません。

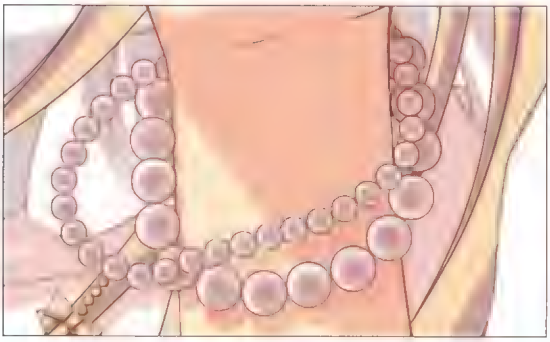
2 光り輝くように演出

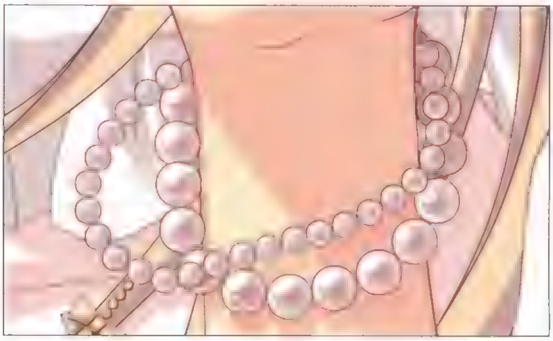




服やニーソ、シーツなどに他と違った質感を持たせたいときは、1影をコピーして下に置き別の色で塗りつぶします。
こうすると、ぼかして薄くなっているところは下の色が透けて見えるので、光っているような感じになります。
下塗りの色が白の場合やってあげると、綺麗に出ると思います。

3 パールなどの彩色は割とおおざっぱでOK





パールなどを塗る場合は、1影と2影を丸くおきます。これはわりと適当においても問題ないですです。
白いハイライトを丸さを意識しておいて、レイヤーモードを覆い焼きにしてあげると、ぴかっと光ったつやのあるパールになってくれます。

4 お好みで色を付け加える

パーカーのフリルと裏地の部分がちょっと寂しかったので、白ドットをソフトライトでのせたりします。
髪のリボンは白ストライプをソフトライトで。枕部分は、最初ストライプだったのですが、後で縦線を足してチェック柄にしてます。完成イラストで確かめてみてください。
ストライプ（チェック柄）は全部ブラシでフリーハンドで描いています。パスを使った方が綺麗に引けるのですが、この方が味が出る気がするので好きです。



Part.
02

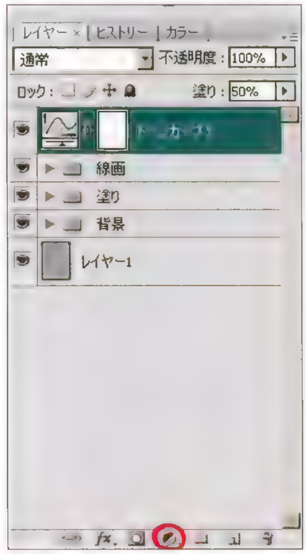
全体のカラーバランスを整える

光源を意識した色の全体バランスを調整

全体的な効果のかかり具合、ハイライト部分がクッキリと出ているかなど、イラスト全体を見渡したときの効果を調整すればイラストは完成!

1 全体に効果を加える

最後に効果をかけていきます。全体的にぼんやりした色味なので、もう少しはっきりさせるためにトーンカーブで色をくっきりさせました。
数値は見た目を重視に感覚でやっています。今回は、線画や塗りのレイヤーの上にトーンカーブレイヤーを作って、不透明度を50%にしています。
さらにその上に全部のレイヤーを統合したレイヤーを一枚用意して、「フィルタ」→「ぼかし(ガウス)」を3%でかけます。レイヤーの不透明度は26%にします。そうすると、ふんわり紗をかけたようになります。







2 ヒカリ物に注意



さらに、パールなど光っているものや人物の周り（赤線のあたり）に、ブラシで軽く白をのせました。これは光が反射しているようにみせるためです。



最後に、室内の雰囲気を出すためにグラデーションでピンクを乗せて、レイヤーモードを「ソフトライト」にして効果処理は完了です。

TITLE

「おやすみの前の…」

作者からのコメント

紅目ツインテールの女の子にフリルに薔薇など好きなものを詰め込んで、好きなように描かせていただきました。「好きなものをたくさん描く!」のも、よい勉強になると思うので、これからもたくさん描いていきたいです。見てくださってありがとうございました!





Part. 03

HOW TO DRAW
MOE Beautiful Girl Character

萌え美少女イラストメイキング ボディ編



02whip

Pixiv ● http://www.pixiv.net/member.php?id=911856

たまに絵を描いたりしてます。最近は見るのが専門になりつつあったのですが、今回のお仕事が絵を再開する良いきっかけになりました。

Part. 03

HOW TO DRAW

遠近法を意識して人物を描いていこう

人物のパースを作成する

人物を描く際には、最初から遠近法を意識しておく必要がある。アイレベル、画角、消失点、奥行き、三点透視法などの基礎を頭に入れておこう。

1 アイレベルを設定しよう

人体を描くときに必ず必要になるのがアイレベルです。「アイレベル＝描く対象との相対的な視点の高さ」と覚えて下さい。アイレベルより上は見上げる視線、アイレベルより下は見下ろす視線になります。
アイレベルは背景のないバストアップ等でも必ず配置するか意識するようにして下さい。

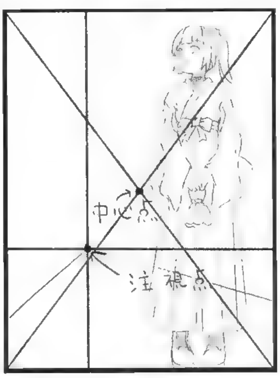


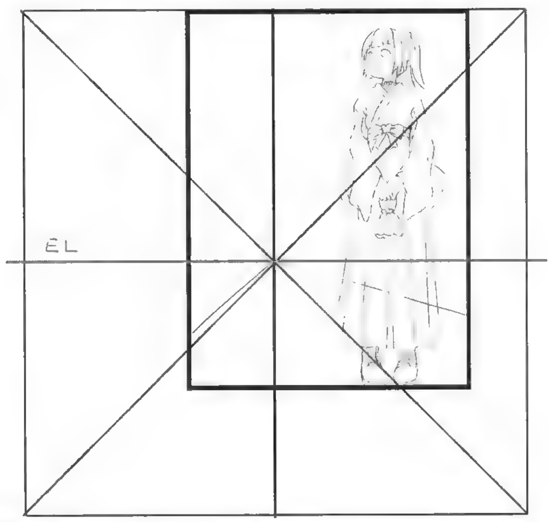


02 W h i p

2 画角を意識したパース作り

今回は、SAIと分度器を使った画角とパースの取り方を紹介していきます。画角とは視野の広さのことです。消失点の位置を決める作業とは画角を決める作業でもあります。まずはじめに、適当でよいので構図とアイレベルを設定して、キャンパスの周辺を黒枠で囲みます。次に、画面の「注視点」を中心に、キャンパスが正方形になるようにキャンパスのサイズを拡大し、黒枠で囲みます。

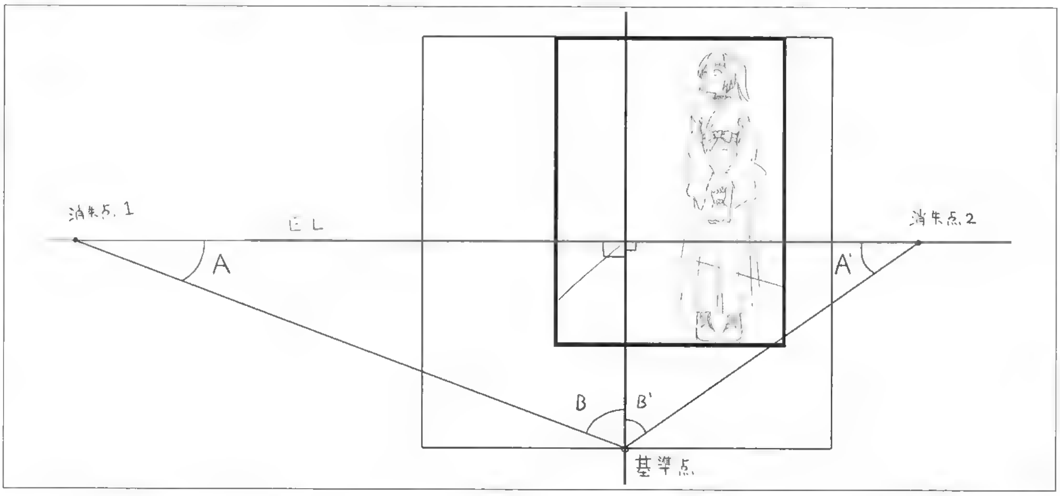




●注視点と中心点について

中心点はキャンパスの中心のことで、注視点とは視線が向かっている先のことです。
自分の目に見えるものやカメラをイメージするとわかりやすいですが、注視点と中心点は常に同じ点、画面中央にあります。
一点・二点透視法では視線と地面が平行である事が前提なので、画面の中心、視線の先にアイレベルが設定されます。
つまり、中心点と注視点がズレている絵とは大きな画面の一部を切り取った絵という事です。

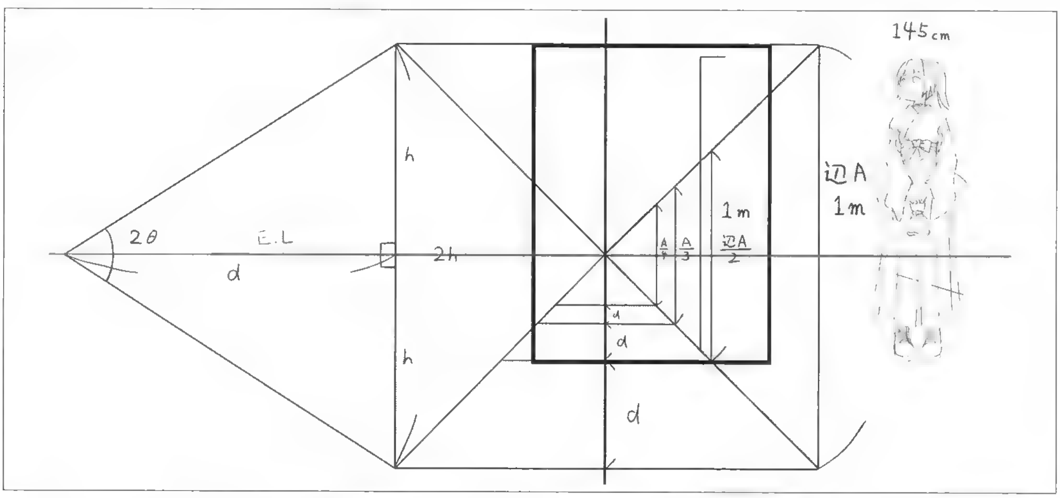
3 消失点を設定しよう



上図が消失点を入れた状態です。次に、消失点から伸ばした線と正方形の上下どちらかの辺の中心の基準点を交差させます。このときの角Aと角A'の和が「正方形のキャンパスの画角」です。そして、画角がXの時、角Cと角C'の和は常にYとなります。
例えば、画角60度のパースを取る場合、角A・角A'が30度のときに角B・角B'は60度なので、角BB'が120度になるように消失点を置けばよいわけです。

消失点を移動しても角BB'が120度であれば画角は60度なので、同じパースで違う向きの物でも簡単に描くことができます。(教室内にバラバラの向きに置かれた机など)
元のキャンパスの中心にEL(アイレベル)を設定した場合は長辺が画角となりますがELが中心点からずれていた場合はキャンパスの比率でおおよその画角を出して下さい。

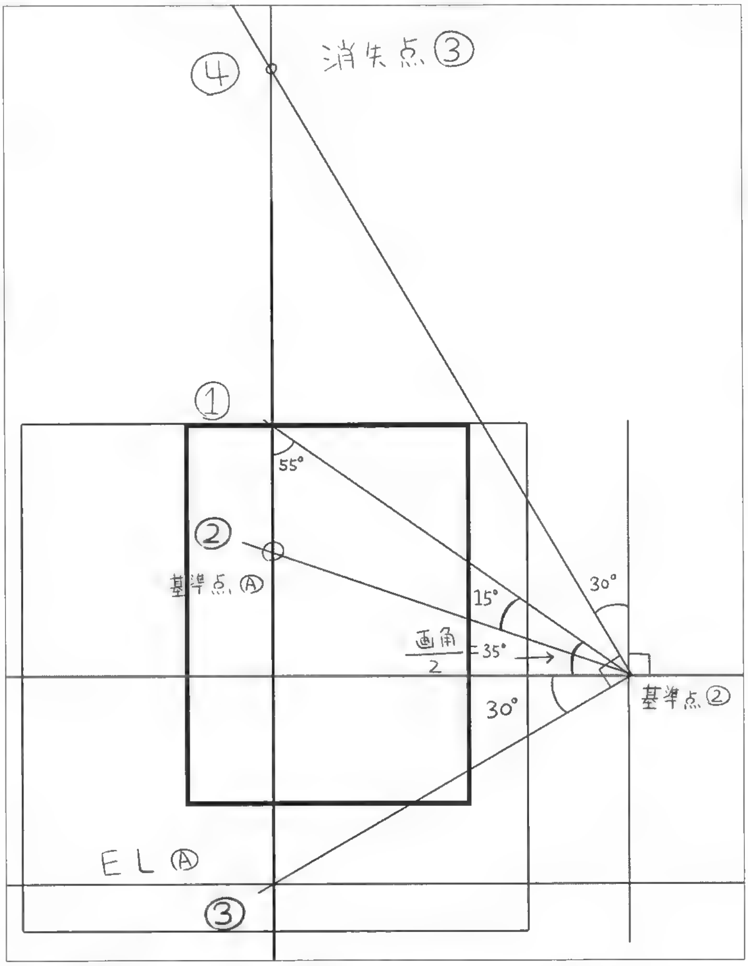
4 画角と奥行き



画角が決まるとキャンパスから奥行きの情報を引き出すことができます。画角を2θ、キャンパスの高さを2hとすると視点・カメラからキャンパスまでの距離dを三角関数で導き出せます。

計算が面倒な人は 「距離＝50÷画角×高さ」 と覚えて下さい。
画角が大きいとズレも大きくなりますが目安には使えます。

5 三点透視法



続いて、対象物を斜め上／斜め下から見る三点透視法について解説しましょう。今回は例として、画角70度で上方向に30度見上げた、広角・煽りの状態と設定します。

①まず、画角の半分の角度35度の線を引き基準点2を決定します。

②1で引いた辺から上方向に傾ける30度の半分の15度の線を引いて基準点Aをだします。ここが消失点1・消失点2を交差させる点です。

③基準点2から30度の線を引き、アイレベルを決定します。

④3で引いた線から90度の線を基準点2より引き、消失点3を決定します。

画角と視点の横軸の角度を任意の数値に置き換えて下さい。下方向に傾ける場合は上下が反転した形になります。

6 まとめ

以上がペイントツールのSAIと分度器を使った、画角を基準としたパースのとり方になります。フリーの分度器ツールとSAIのペン入れツールを使えば簡単にパースをとれるので、デジタル環境の人は参考にしてみてください。

イラストを描く際には厳密にパースを取る必要はないと思いますが（絵が固くなる為）知識としてパースを理解しておくことは必要だと思います。

興味のある人は、パース専門の解説書などで勉強してみてください。

頭部を描く際にはバランスに注意

少女の顔、髪の毛などを描く

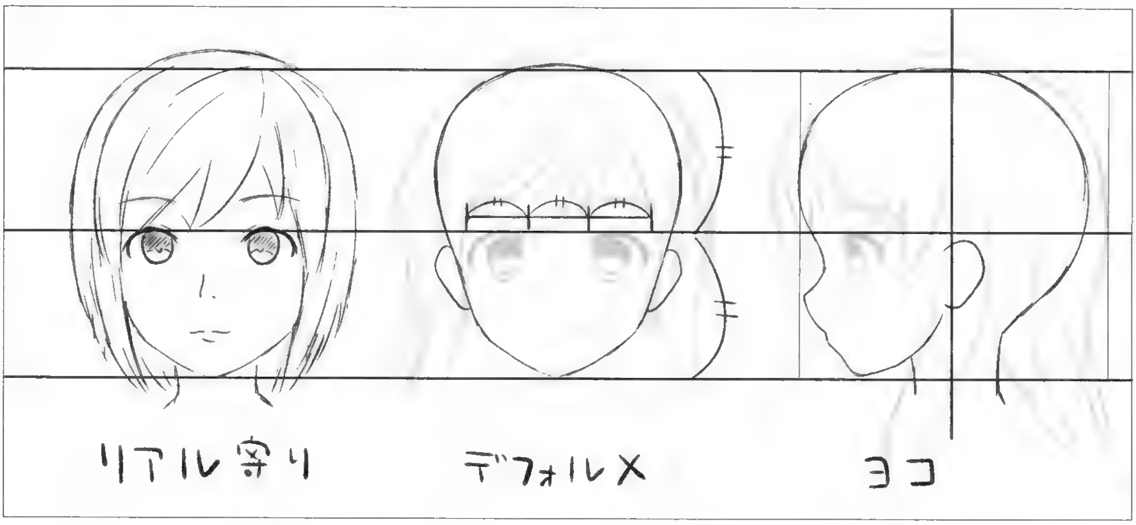
キャラクターの顔や髪は、イラストの中でも特に重要な部位。各パーツのバランスを意識して、確認しながら描き進めていこう。

① 顔を描く

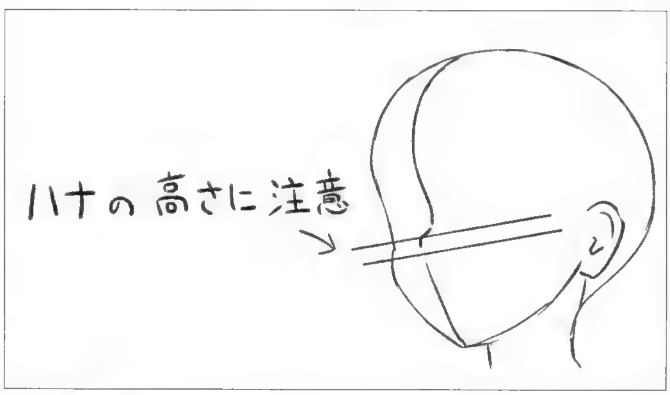
萌え系イラストでは、キャラクターの顔は最も重要な部分です。
基本的な顔のバランスを理解した上で、細部の描き方で個性を出していきます。

② 基本的なバランスを覚えよう

人体を描く上では、パーツごとの比率を覚えることが重要です。
基本的な比率に近ければ、絵が大きく破綻してしまう事は少なくなります。



萌えキャラでは上瞼が頭の2分の1の位置にくるように目が描かれていることが多いです。横から見た図では、頭が正方形に収まるように描くとバランスよく見えると思います。斜めから描くときは鼻の高さなどにも注意して下さい。



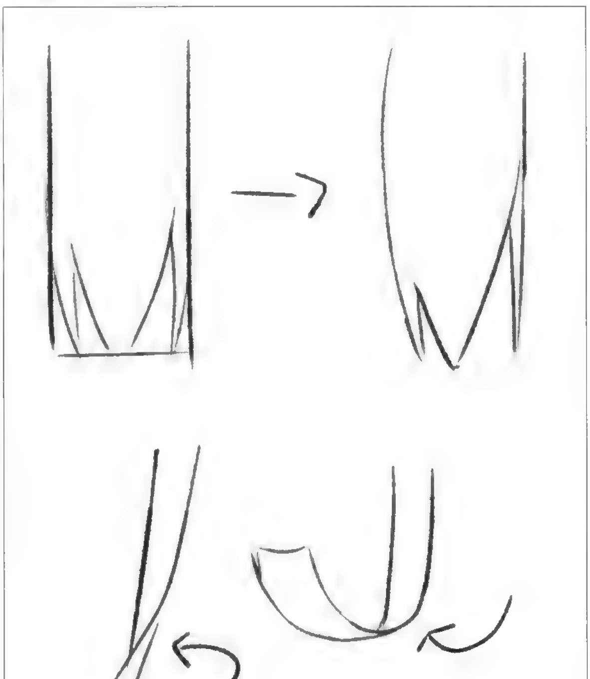
③ 実際に描いてみる

頬骨のラインや目のラインに補助線を引いて、輪郭から描きはじめます。デジタル描画だと、画面を拡大しながらの作業になりがちです。画面を左右反転したり縮小したりしながら、全体のバランスを確認して描いていきます。

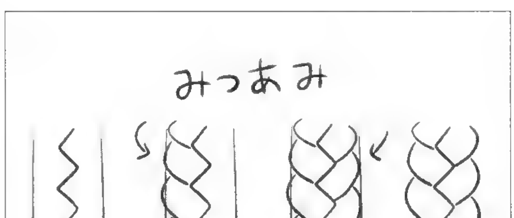


02 W h i p

④ 髪の描き方



髪を描く場合は髪の一房を短冊で考えるとわかりやすいと思います。頭の曲線を意識してラインに注意しながら描いていきます。



三つ編みの簡単な描き方
ジグザグを描いて補助線に沿って弧を描けば完成です。

徹底解説

Part. 03 HOW TO DRAW MOE Beautiful Girl Character

自分の手を見ながら描いてみよう

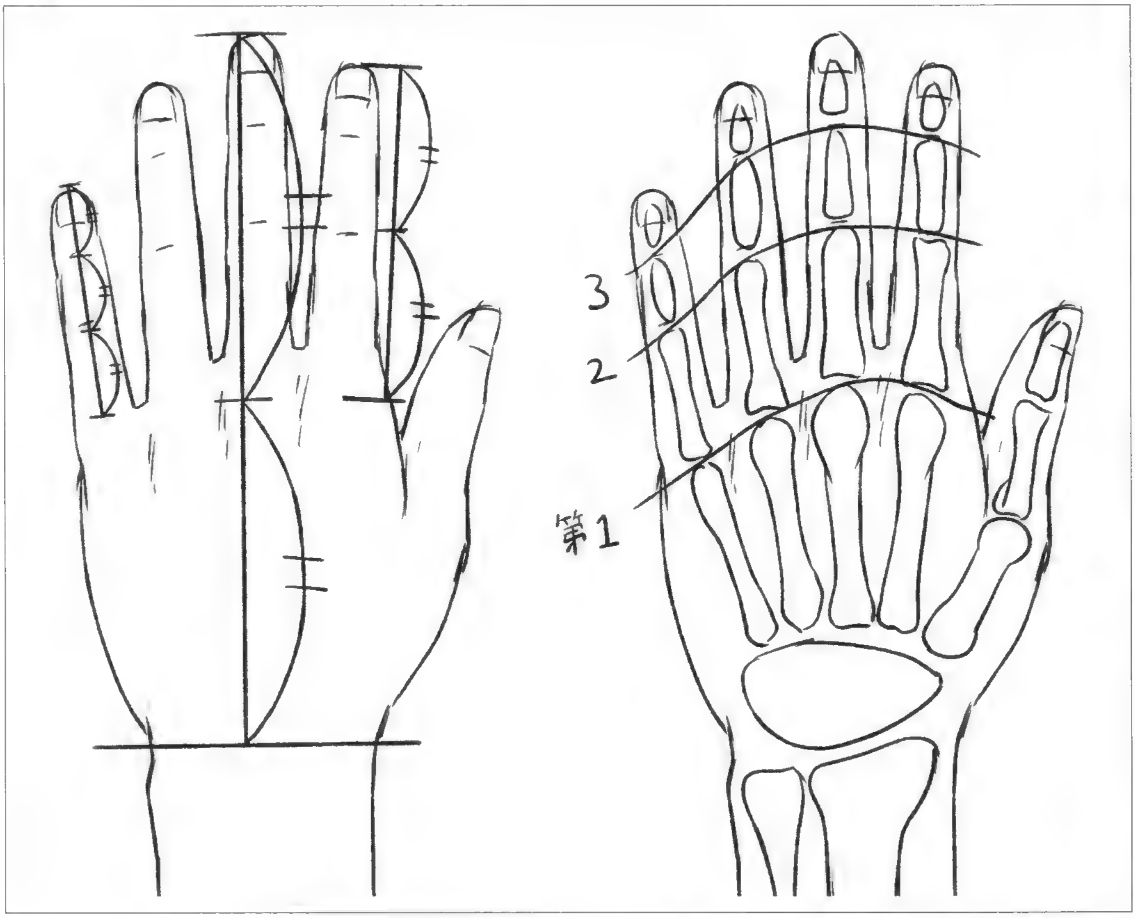
手の描き方を習得する

手を上手に描くには、手の構造を理解して、関節の位置や各パーツのバランスを意識する必要がある。手を立体的に描くように心がけよう。

1 手を描こう

手を描くために、まずは手の構造を知って関節の位置とパーツの比率を覚えます。
その後は、自分の手を見ながら立体的な手の描き方を覚えていきましょう。

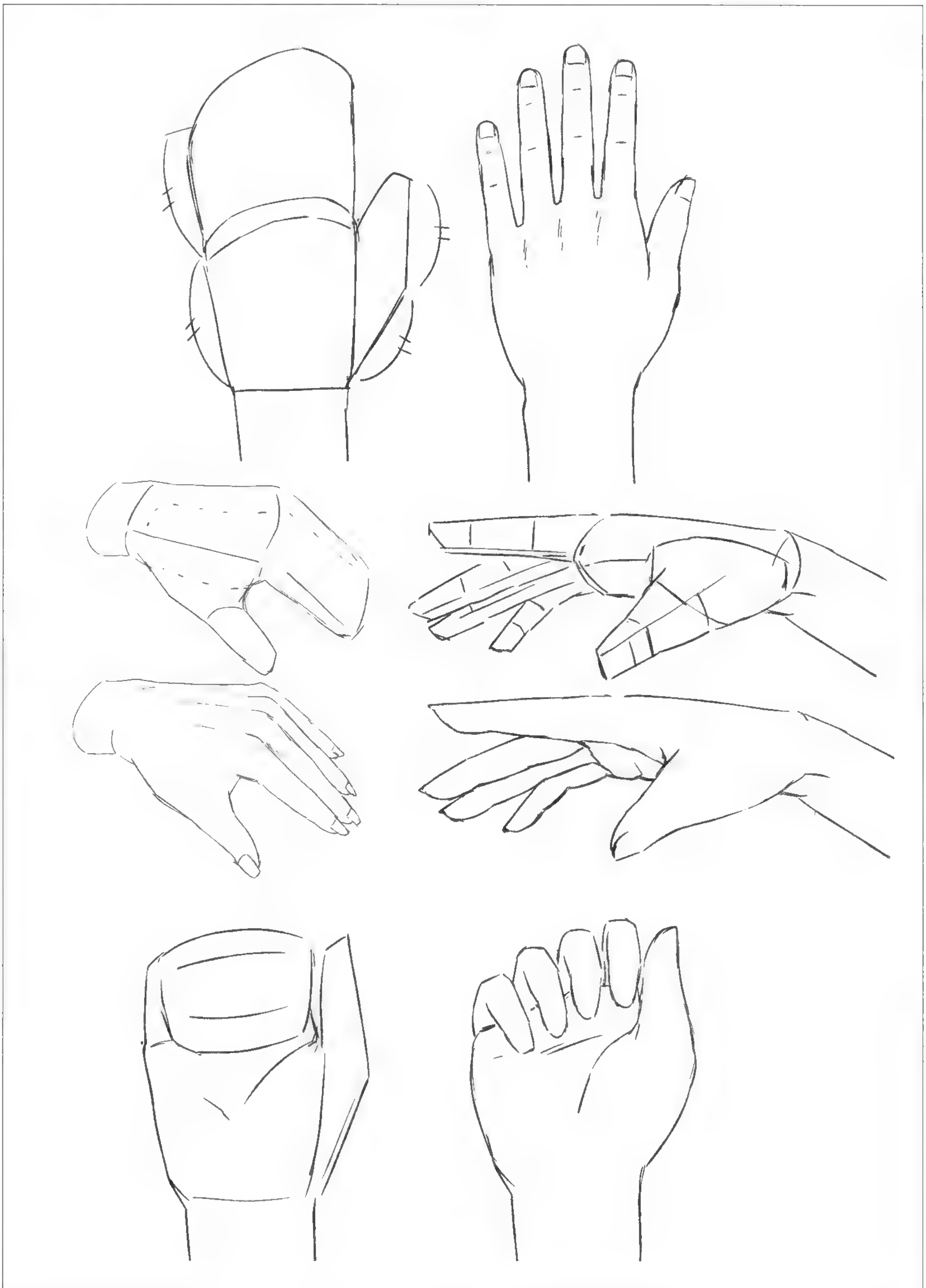
2 関節の位置と比率を覚える



手を描くために、まずは手の構造を知って関節の位置とパーツの比率を覚えます。その後は、自分の手を見ながら立体感のある手の描き方を覚えていきましょう。

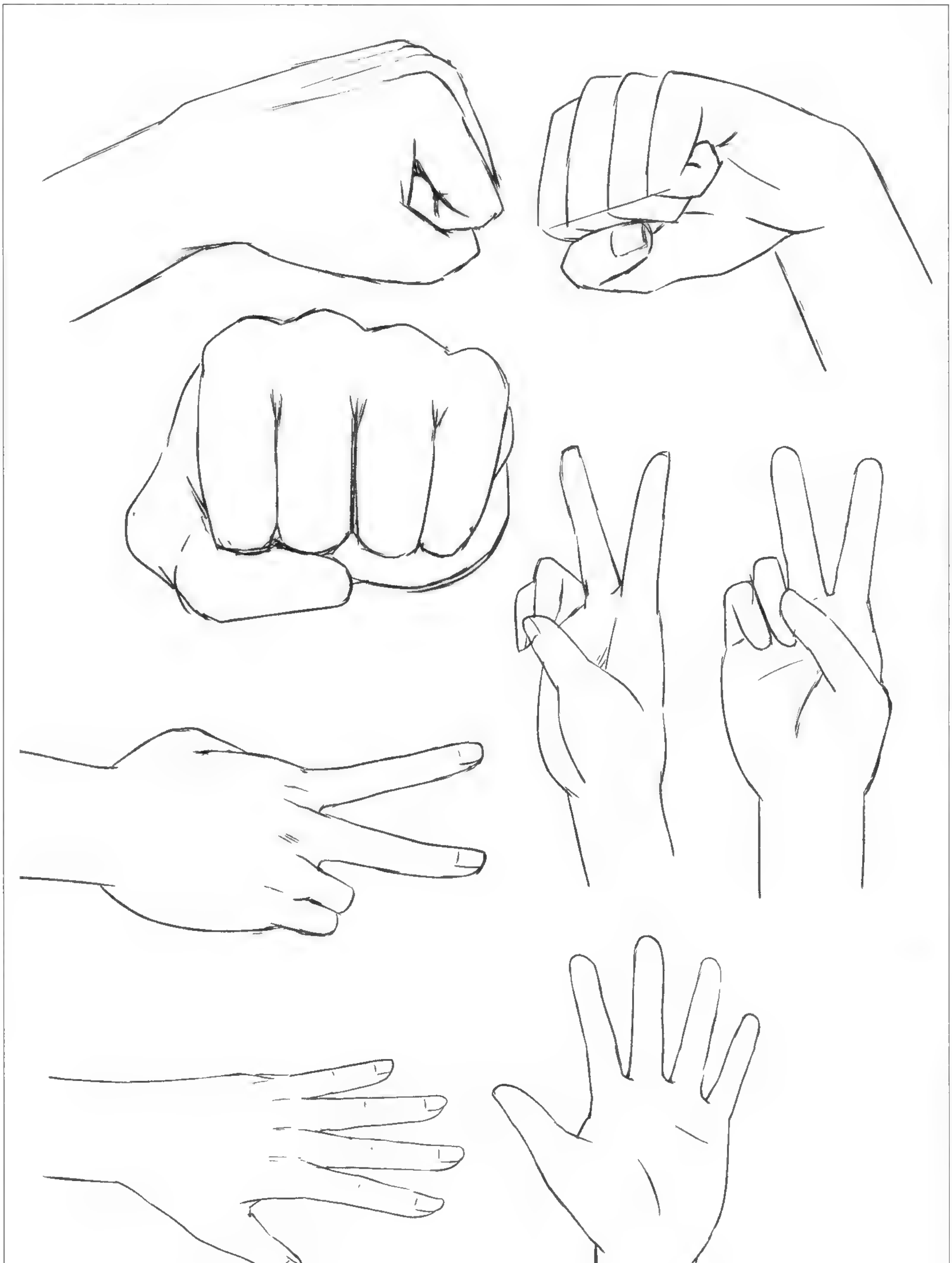
3 自分の手を見て立体的に描く

絵にしてみると、想像と実際の手のシルエットと関節の位置が違っていることに気付くと思います。
この関節の位置と手の甲などとの比率を覚えましょう。



4 いろいろな角度から手のポーズを変えて描いてみよう

グーチョキパーなどを、見る角度を変えながら描いていきます。
手を形作る過程で立体感の掴み方を覚えましょう。



女性らしく見える体型とバランスを習得

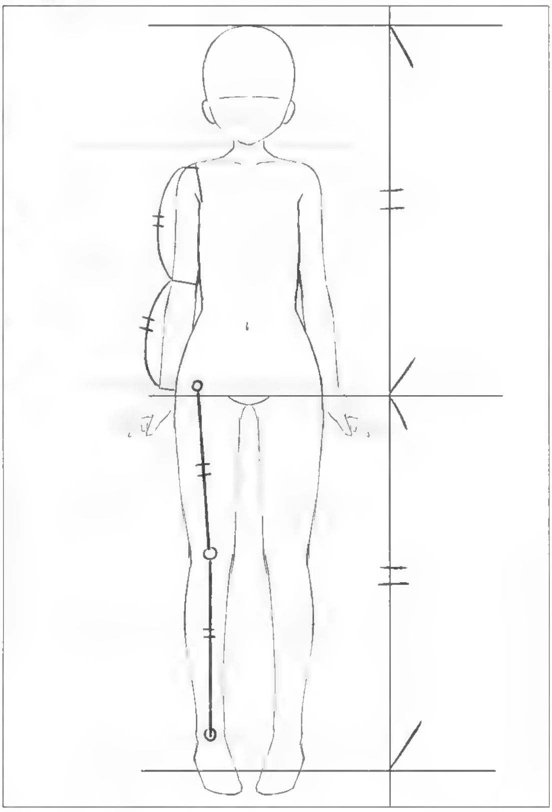
女性らしいボディを描く

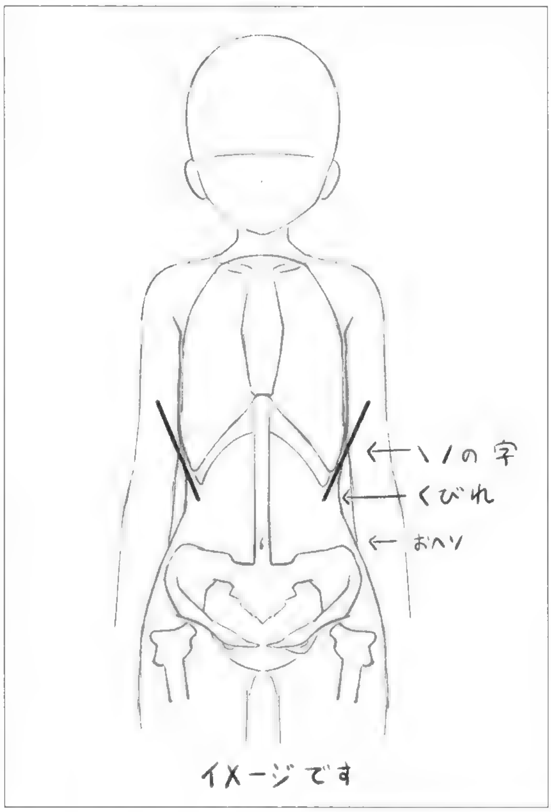
キャラクターの体型を女性らしく描くように心がけよう。ボディの中でも特に胸の描き方は重要なので、しっかりと習得したい。

1 体を描こう

ここでは体の描き方、特に胸の描き方を中心に解説していきます。
手と同じく、まずはパーツの比率を覚えてから、女性の体型の特徴を覚えましょう。

2 比率と女性らしく見える体型を覚えよう

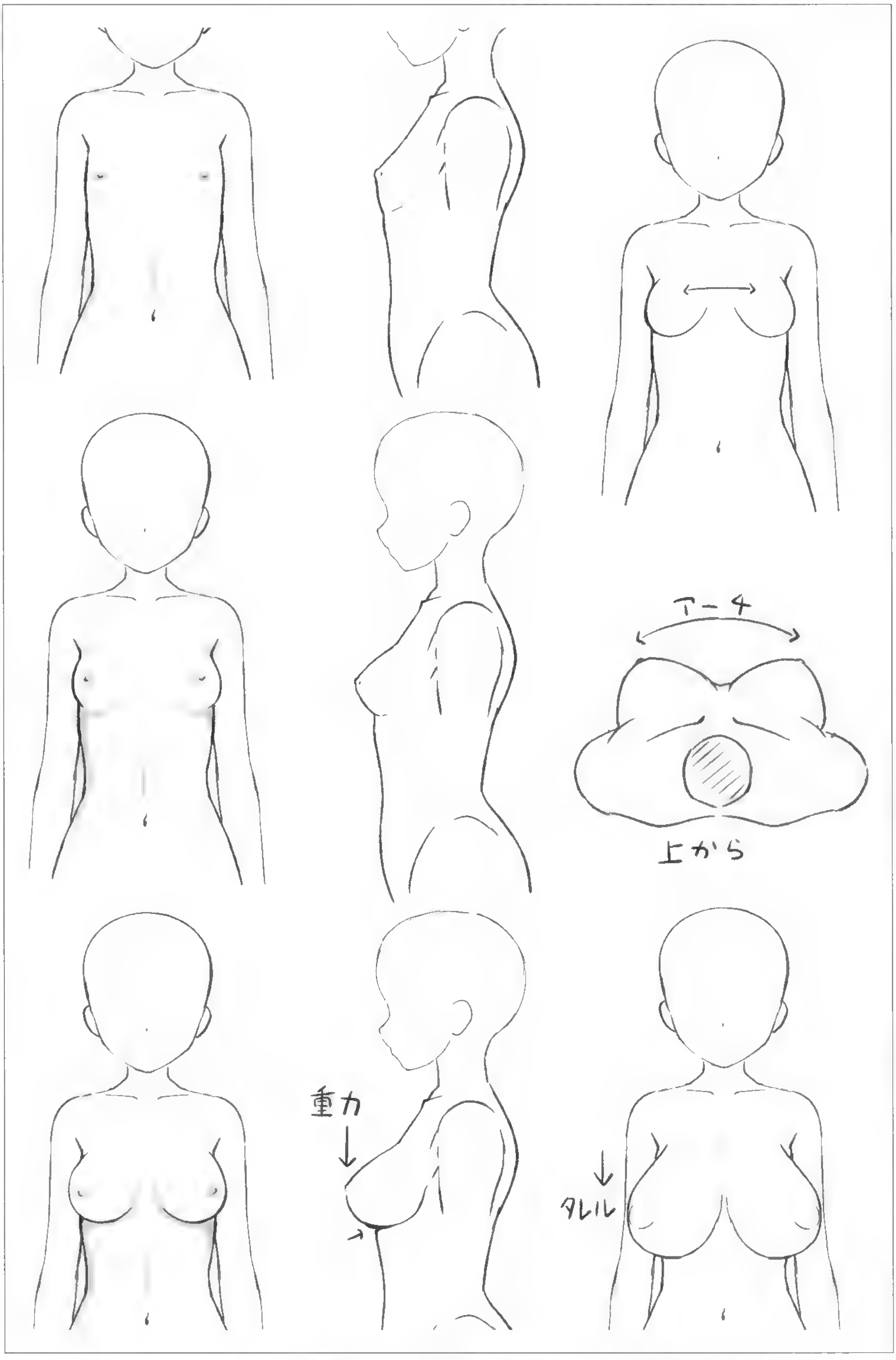




左上の図が人体の比率の基本になります。この比率を守っていれば大きくバランスが崩れることはありません。絵柄やキャラの年齢などに合うように体の比率は微調整してみてください。
女性らしく見せるためには肋骨から骨盤のラインが重要となります。

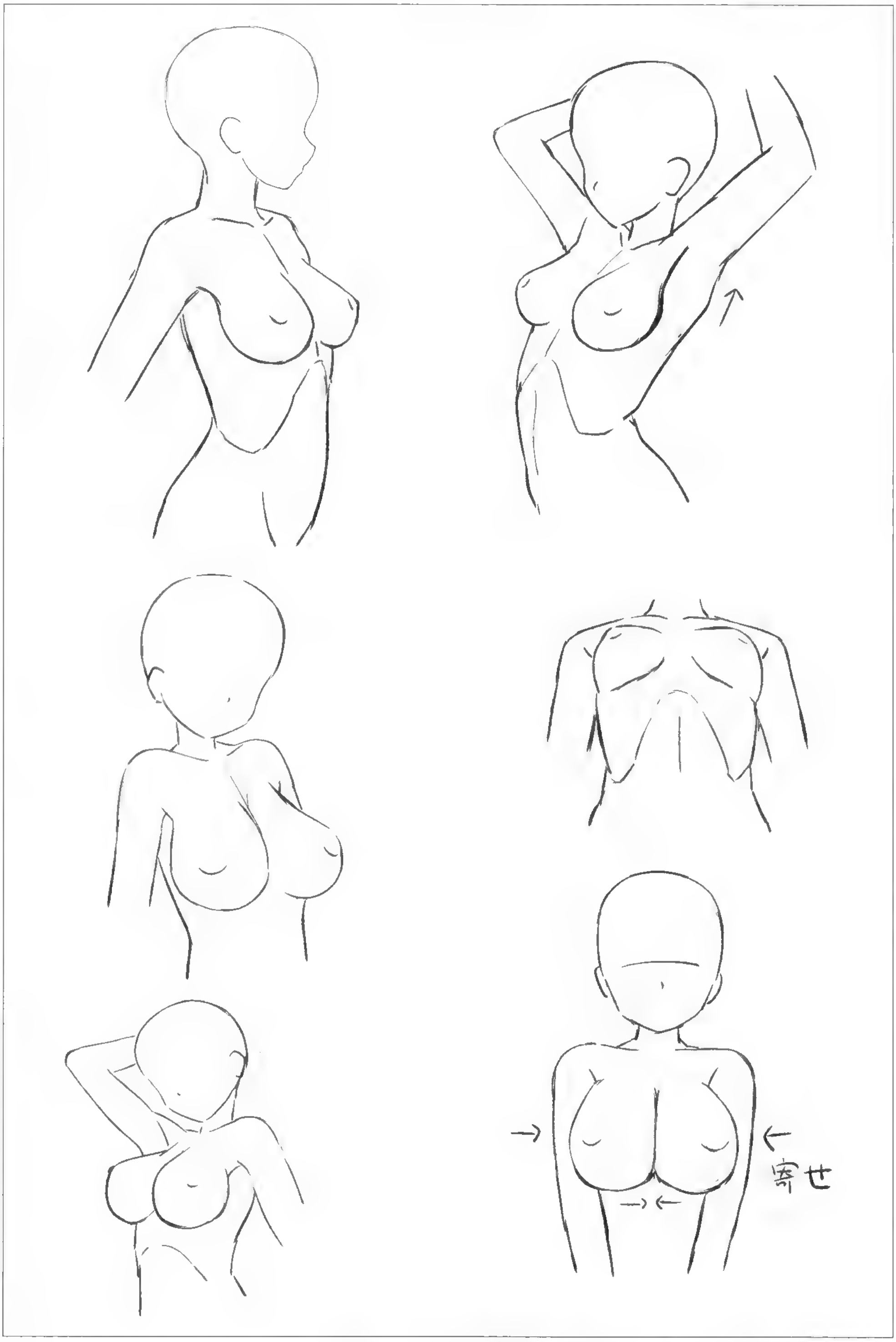
肋骨は男性がハの字型で女性は逆ハの字型になっています。そのため女性は腰のくびれがおヘソの少し上あたりにできます。
また、肩幅と骨盤の比率を1:1に近くすることも重要です。子供っぽく描きたい場合は腰のくびれをなくすだけで幼い感じになります。

3 色々な大きさの胸を描いてみよう



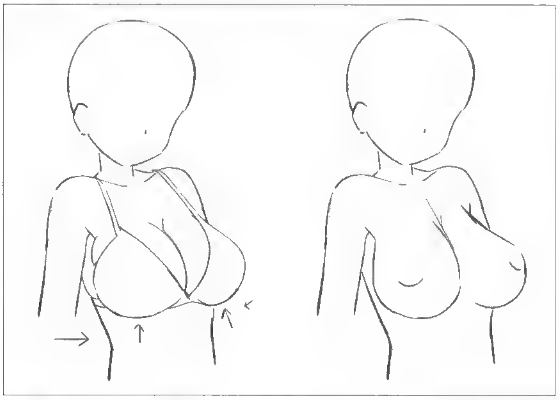
個人差がありますが、胸部は上から見ると平面ではなくアーチになっている点、ある程度大きな胸は重力で垂れる点、ブラなしだと左右は離れている点などに注意して下さい。

4 角度を変えて胸を描いてみよう

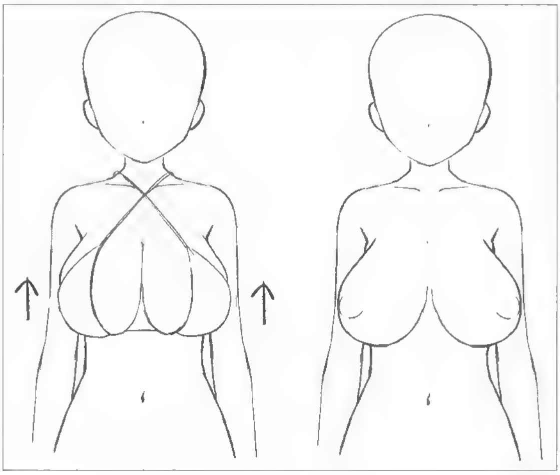


ある程度の大きさの胸を角度を変えたりしながら描いてみます。
脇を開いた時には脇から胸に1本のラインができる事を覚えておいて下さい。

5 下着や水着をつけた状態で描いてみよう



水着やブラジャーで胸の形は補正されます。そういった点にも気をつけて身体を描くようにしましょう。



6 身体の下書き

ラフから手と身体の下書きを進めていきます。



Part_ 03
HOW TO DRAW MOE Beautiful Girl

フリルや柄を上手に描けるようになる

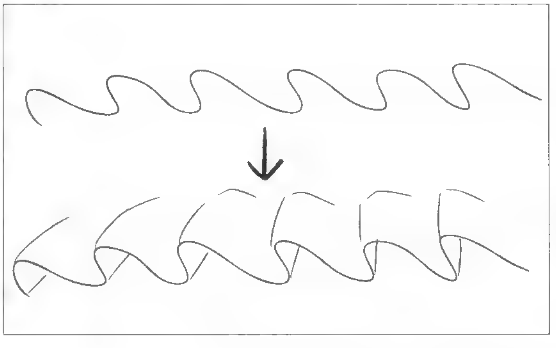
キャラクターの衣装を描く

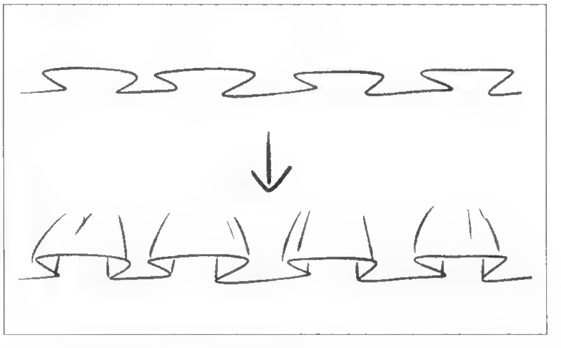
最初に身体を描き、続いて下着、そのあとに上着の順番で衣装を描いていこう。衣装のフリルや柄も上手に描けるようになっておきたい。

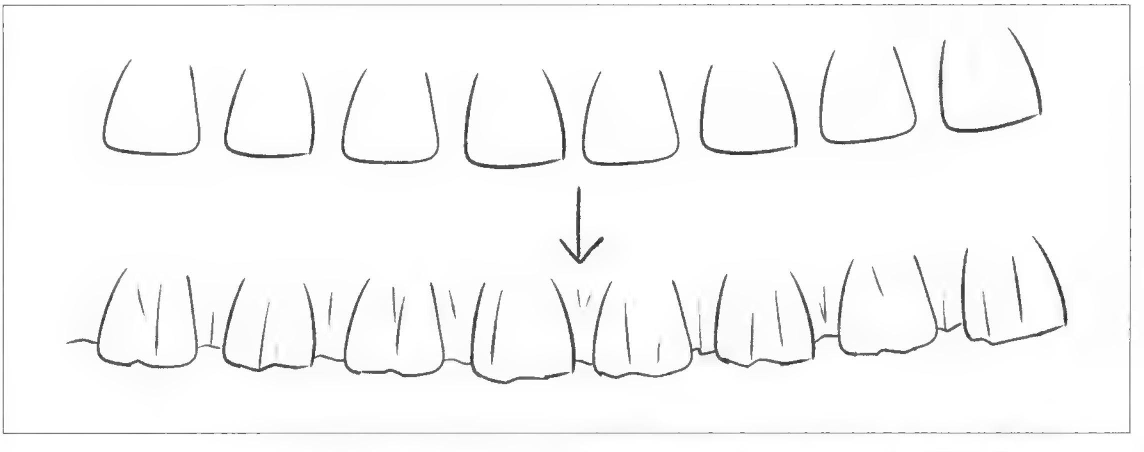
① 衣装を描こう

衣装の違いで絵のイメージは大きく変わります。
いろいろな絵を見たり雑誌を読んだりしてデザインなどを勉強することも大切です。

② フリルを描いてみよう







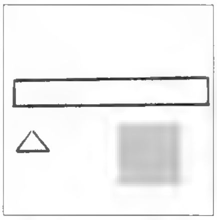
メイド服などでよく描かれるフリル。練習を繰り返して、自分なりに簡単に描ける方法を見つけよう。

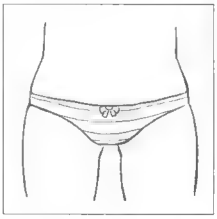
3 衣装を描いていきます

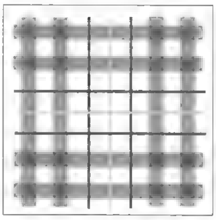
衣装の下書きを進めていきます。
必ず、先に身体を描いてから、上に衣装を着せるように描いていきましょう。











服のデザインや柄も重要です。キャラクターにあった服装を描けるように、普段から雑誌やイラストの服のデザインにも目を向けるようにしましょう。
柄に困った時は○□△等の簡単な記号を組み合わせたり、ラインを引いてみましょう。
特に、ラインは手軽に描けて立体感も出せるのでオススメです。縞パンやチェック柄も複数のラインで構成されています。

Part. 03

HOW TO DRAW

背景を描いて、絵に華やかさを追加

背景を加え、小物を配置する

絵のテーマやシチュエーション、雰囲気にあった背景や小物を加えよう。背景が描かれることで、キャラクターが引き立ち、絵に華やかさが加わる。

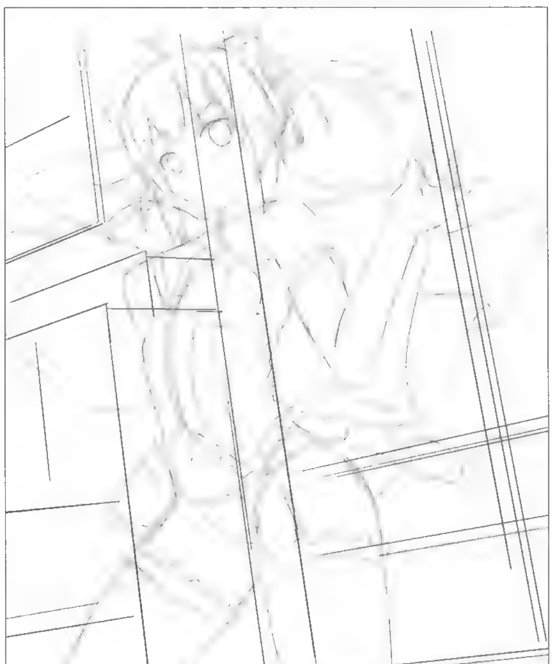
1 背景を描こう

デザイン的なものでもよいので、背景は描くようにしましょう。キャラクターのイメージや場面にあった物を描くことでキャラクターを引き立てたり絵に華やかさを加えることができます。

2 IllustStudioでパースを取る



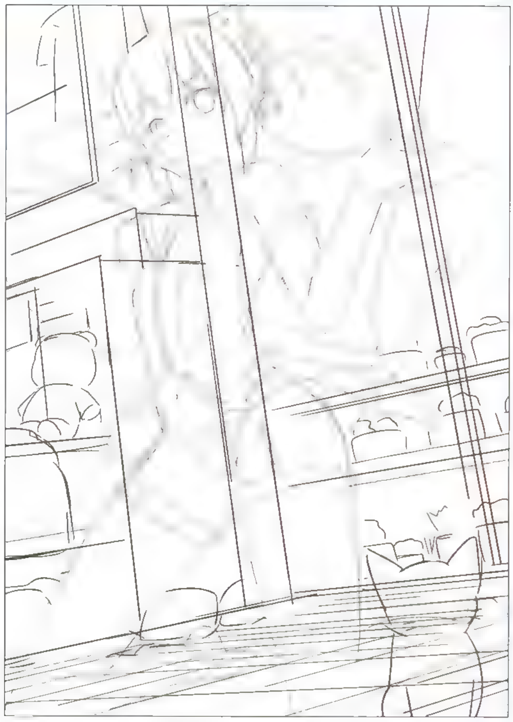
ラフの線にパース定規を合わせて窓枠や床などの直線部分に線を引いていきます。



02 W h i p

3 小物を配置していく

空いている空間に、おおざっぱに物を配置していきます。
絵のテーマやシチュエーション、雰囲気に合いそうな物を考えて描いていきましょう。





配置が終わったら、少し形を取って下書きは終了です。
ラフにではなく下書きからきっちりと描きこむようにすると、完成度が上がると思います。
また、下書きが終わったら仮塗り(おおざっぱにベース色を配置する)をして、全体のバランスを見ることもオススメです。
そうすることで、線だけではわからなかった部分が見えてきます。

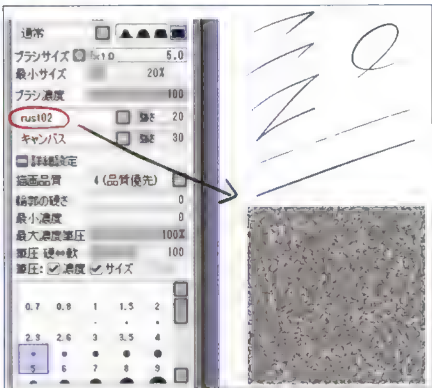
Part. 03 HOW TO DRAW

ペン入れをして、ゴミを消していく

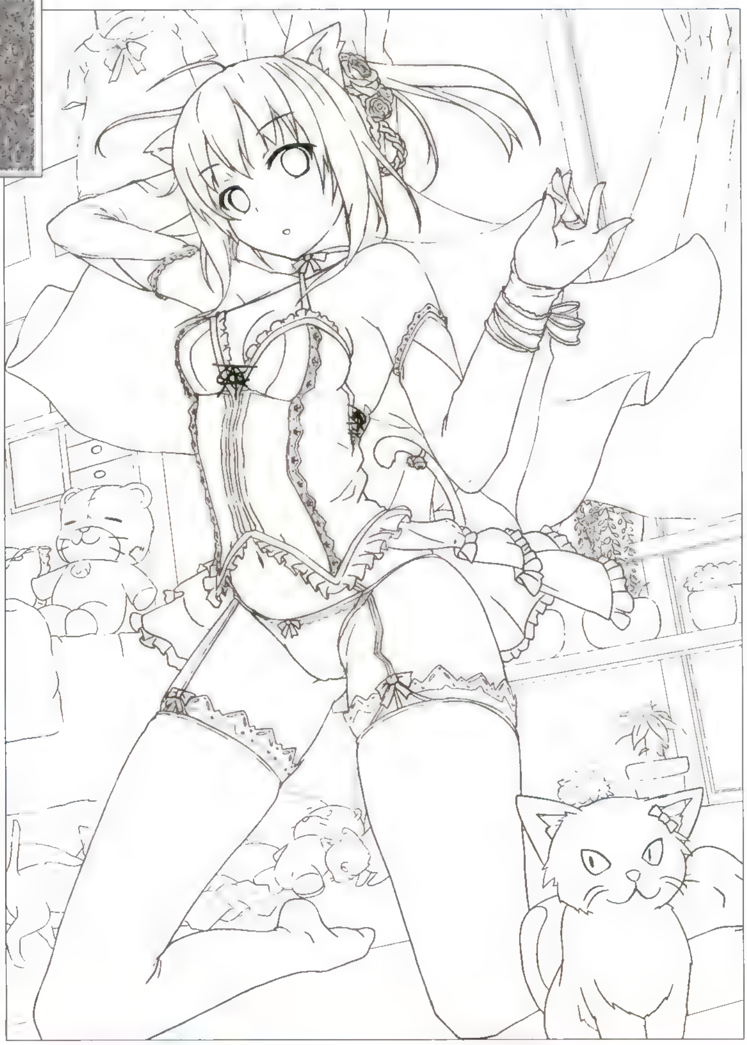
SAIでペン入れを行なう

下書きが終わったら、次はペン入れをする。ペン入れを行なう際にはゴミがないか確認し、消しゴムでゴミを消していこう。

1 ペン入れ



ブラシの設定は「rust」を使用します。

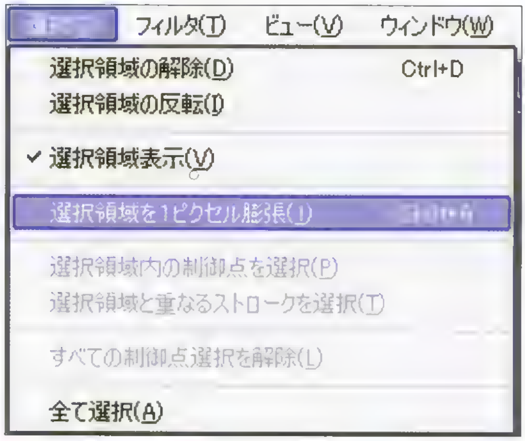


下書きを終えたらそのままペン入れをしてもよいですが、時間があれば、下書きに仮塗りをして、全体のバランスをチェックしてからペン入れ作業をしましょう。

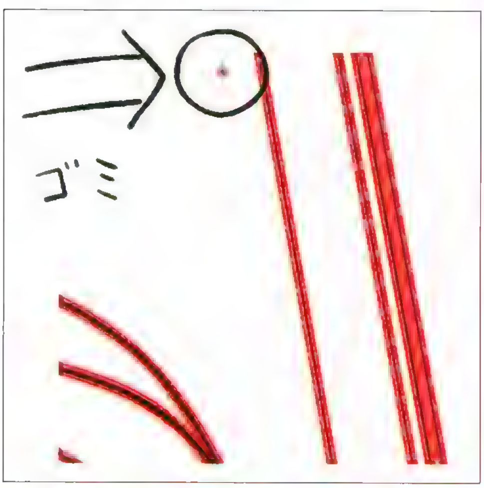


2 線画レイヤーのゴミ取りをしよう

ペン入れがデジタルの場合はほとんどゴミは出ないと思いますが念のためゴミがないか確認しておきます。
使用するお絵かきツールはSAIです。
新規レイヤーを線画レイヤーもしくは線画フォルダの下に作り、サムネールをCtrl+クリックします。



線画部分が選択されるので、「選択」>「選択部分を1ピクセル膨張」を数回繰り返し、目立つ色で塗りつぶします。
ゴミがあれば消しゴムで消していきます。線がはみ出している部分などがあればこのときに修正しておきましょう。





03

ボディ編

下塗りで各パーツに色をつける

大まかな配色をして、下塗りをする

ペン入れが終わったら、下塗りをしよう。キャラクターの各パーツに大まかに色をつけていく。塗り残しがないか、必ず確認するようにしよう。

1 塗り分けをしていきます

1番下に新規レイヤーを作り、暗めの色で塗りつぶします。このレイヤーは塗り残しのチェックに使います。

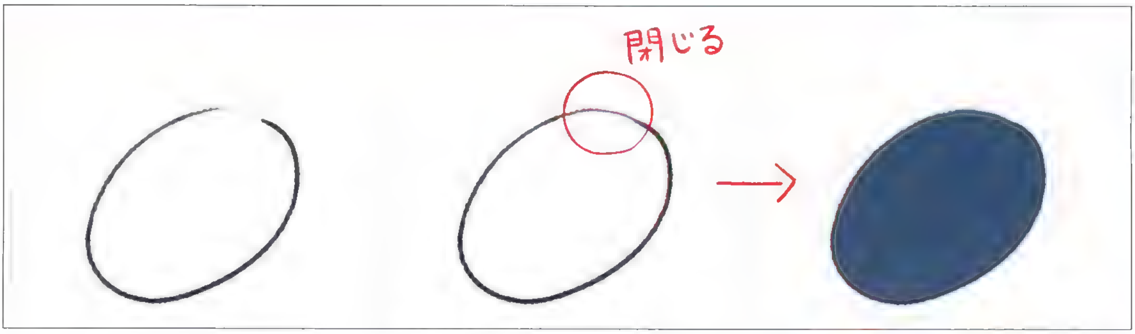




自動選択ツールを使って同じパーツを選択し、選択範囲を1ピクセル膨張します。



選択ペンを使って塗り残し部分を埋めてから塗りつぶします。



線画が閉じていない為に自動選択ツールで選択できない部分があれば、選択ペンを使って開いている部分を閉じてから自動選択ツールを使います。

2 塗り残しがないか確認する

大方の下塗りが終わったら、塗り残しチェック用のレイヤーを目立つ色で塗りつぶします。
塗り残しがなければチェック用のレイヤーは削除します。



3 ベース色を調整する

最後に、[フィルタ][色相と彩度]でベース色を調整していき、下塗り作業は終了です。





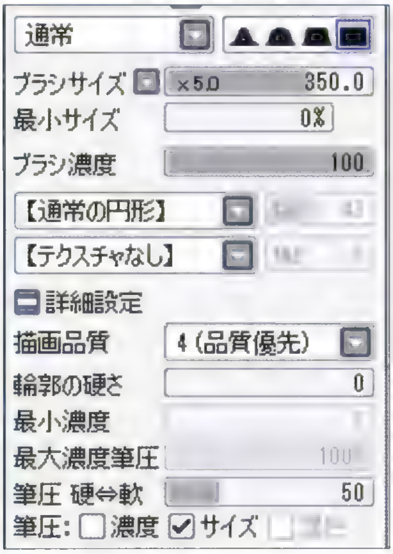
Part 03

肌を塗るときは光のあたり方に注意

キャラクターの肌の色を塗る

キャラクターの肌に色をつけるときには、光のあたり方を考えて影を描いていく。曲線部分はメリハリをつけてぼかすと、より上手に描ける。

1 肌色の塗り



肌の塗りで使用するブラシは「通常の円形」です。ブラシ濃度を50%前後で調整しながら塗っていきます。
まず、ベースの影を置きます。
濃度100%のブラシで2段の影を置いた状態です。





今回はシチュエーションが逆光なので、アニメ塗りで影を置いた後、調整しやすいように、乗算レイヤーで青系統の色を乗せて、ベースと影の色相と彩度を調整しながら塗っていきます。
乗算レイヤーを下塗りフォルダにクリッピングして最終的な色を決めていきます。



② 明暗をつけていく

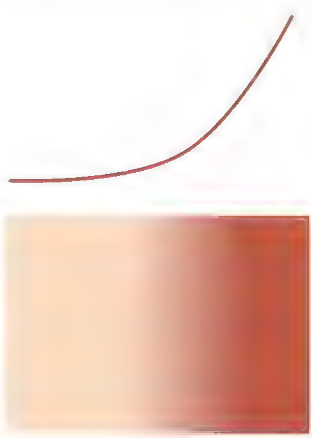
色が決まったら乗算レイヤーを外して影の色を拾いながら塗っていきます。
ほぼ全体が影になっているので左上と手前からの照り返し（環境光）が強いという設定にしました。
こういった塗り方をアニメ塗りとは呼ばないと思いますが、明暗のつけ方の考え方は基本的に同じです。
アニメ塗り＋ぼかし＋グラデーションの所謂ギャルゲ塗りをブラシのみで行なうイメージです。

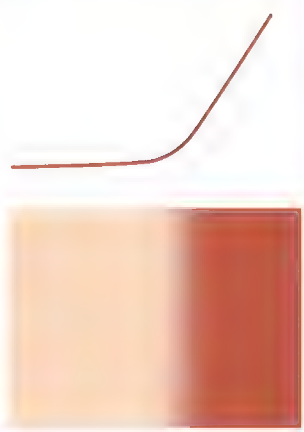




●メリハリをつけてぼかす

体は角度に緩急のある曲線でできています。影の境界をぼかす時は一定の間隔でぼかすのではなくメリハリをつけるようにしましょう。
また、物の明暗は光の当たっている角度で違うことも覚えておいて下さい。





Part. 03

キャラクターの髪を塗ろう

髪の色を塗り、影やハイライトを入れる

髪を塗るときにはまずベースの色をつけ、次にベースの影を塗る。そして影を削って陰影を出し、最後にハイライトを入れよう。

1 髪の塗り

最初に、ベース色から色相を変化させた色を、毛先に向かってエアブラシで塗っていきます。



02 W h i p

2 ベースの影を塗る



ベースの影を塗ります。光が上から当たっている時は、毛先に向かって影をつけます。

3 影を削ったりぼかしたりして陰影を出していく



毛先の影を少し削って下からの照り返しっぽい効果を出します。今回は逆光のためベースの影は1段ですが、普段は2段〜3段の影をつけています。
アニメでは動画が前提のため影は1段ですが、イラストでは2段程度の影とグラデーションなどを使った方がよいと思います。

4 ハイライトを入れる



スクリーンモードのレイヤーを作りハイライトを塗った後、オーバーレイレイヤーを作り軽く効果をかけて髪の塗りは終了です。

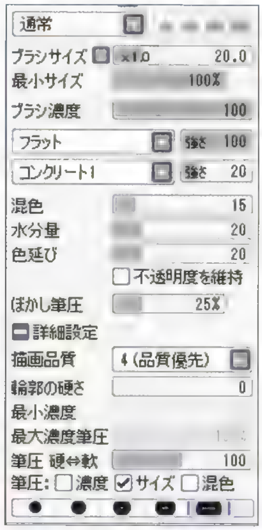
衣装や瞳に濃淡をつけて仕上げよう

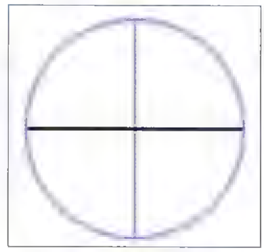
目やアクセサリなどの細かい部分を塗る

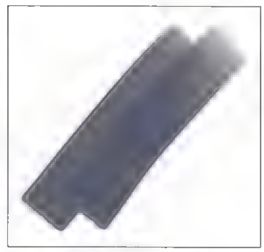
衣装や小物を塗るときには、固い質感の出るブラシも使用。瞳には黒目、グラデーション、ハイライトなどを加えていく。

1 衣装・小物の塗り

衣装の塗りからはブラシの設定「フラット」も使用します。金属や固い質感の物の塗りに使うほか、設定を変えて筆のタッチを残した塗りなどにも使えます。











塗り方は肌や髪と同じです。ベースの影をアニメ塗りで塗った後に塗りを重ねていきます。

2 瞳の塗り



影と黒目部分を塗ります。



黒目の下に光を入れて、軽くぼかします。



オーバーレイモードのレイヤーを作り、エアブラシで下から上へグラデーションを作ります。
最後にハイライトを塗って完成です。

人物や衣装と同じ要領で、背景にも色をつけていこう

背景の色を塗り、キャラクターに光をあてる

人物や衣装を塗り終わったら、今度は背景に色をつける。背景を塗ったら、キャラクターに光をあてていこう。

1 背景を塗る

背景を塗っていきます。今回はキャラクターを塗った後に背景を塗っていますが、先に背景を塗ってからキャラクターを塗った方が、キャラと背景を馴染ませやすいです。

まず、背景の下塗りフォルダを乗算レイヤーでクリッピングして、全体に大きく影をつけます。

色調と彩度を調整した後、下塗りフォルダをコピーして乗算レイヤーと結合します。

下塗りは残していますが、こちらは選択範囲を取るためで、以降は結合したレイヤー1枚に塗っていきます。



下塗りの状態





乗算で影を作り色を調整します。



② 背景の各パーツを塗っていく

ベースの影色から色を作りながら塗っていきます。
塗りがはみ出る場合は下塗りから選択範囲を取ります。



③ キャラクターに光をあてる

途中でキャラクターにもオーバーレイで光をあてました。全体のバランスを見ながら塗っていき、納得できたところで終了です。

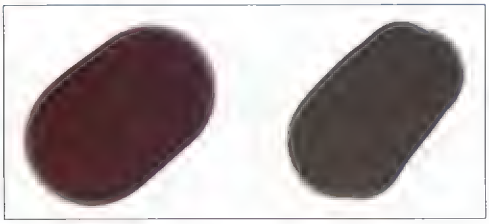
Part 03

ぼかしやオーバーレイで最後の仕上げを行なう

効果を加えて、全体のバランスを整える

いよいよ最後の仕上げ。キャラクターや背景の線画をなじませたり、ぼかしやオーバーレイの追加を行ない、イラスト全体のバランスを整えよう。

1 効果をかける





線画の色トレスをします。
線画フォルダを乗算モードに変更して、線画を灰色(RGB90:90:90)で塗りつぶします。
肌色など、部位に合った彩度を付けた色で線画を塗って線画をなじませます。

2 キャラクターにぼかしを加える



人物フォルダをコピー・統合したレイヤーを乗算で重ねて、IllustStudio等でぼかします。



乗算＋ぼかしで作ったレイヤーを不透明度10%程度でスクリーンモードを使って重ねます。

3 背景に効果を加える

背景にもIllustStudioでぼかしをかけたり、オーバーレイで効果をかけていきます。



全体をオレンジ系にすると夕方っぽく



青系にすると午前中っぽくなります



合成モードを上手く使って光の効果などを出していきましょう。SAIだとスクリーン・オーバーレイ・発光の各モードです。
最後に、IllustStudioやPhotoshopのトーンカーブなどで色を調整して完成です。

TITLE

「にゃん?」

作者からのコメント

イタズラ好きな猫!なイメージで描き始めたはずが、落ち着いた感じになってしまいました(汗)　拙い絵と解説ですが、皆様のお役に立てる部分がありましたら幸いです。





Part. 04

HOW TO DRAW
MOE Beautiful Girl Character

萌え美少女イラストメイキング
顔・髪の毛編



Grune

Blog ● http://bokuranohakoniwa.blog117.fc2.com/

初めまして、Gruneと申します。イラストを描くようになってはや数年…まだまだ若輩者で日々精進しています。特につり目や胸の控えめな女の子を描くのが好きです。

Part. 04
HOW TO DRAW MOE Beautiful Girl

遠近感を意識したイラスト制作

キャンパスにパースを描き立体感を演出

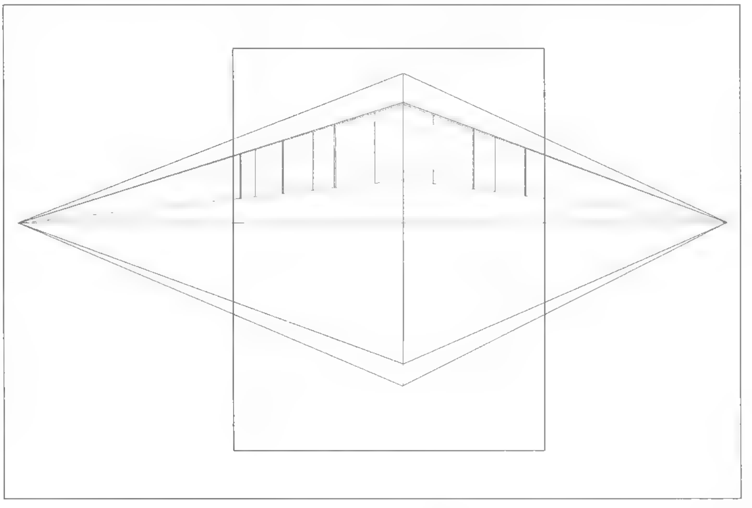
よりキャラクタを立体的に描くならば、パースを意識した構図作りが大切となる。ここでは、イラスト全体の遠近感を演出するパースの概念から紹介しよう。

1 パースについて。

まず描きたいものを頭の中でイメージを固めます。ある程度固まったらキャンバスに描き出してみましょう。そのときに必要となってくるのがパースです。イメージしたものをより立体的に見せるために必要となってきます。

たとえば、ある程度角度をつけることでより印象的になります。また消失点を定めることでバランスもとりやすくなります。

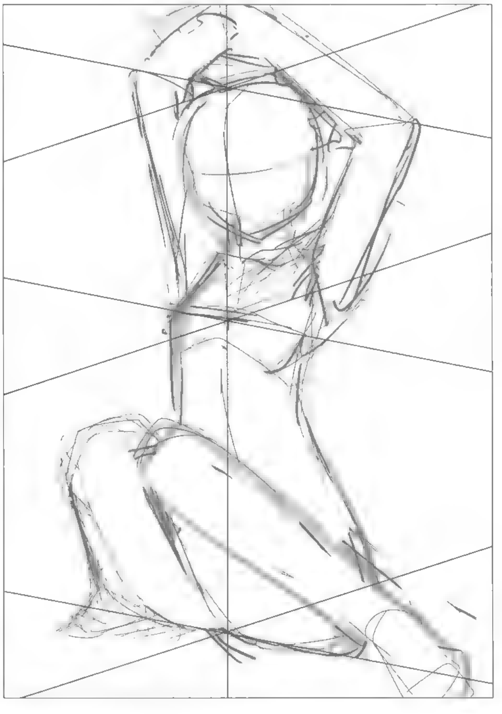
例として図のようにキャンバス外に消失点をとりつつ、パースをつけることで立体的に見えます。

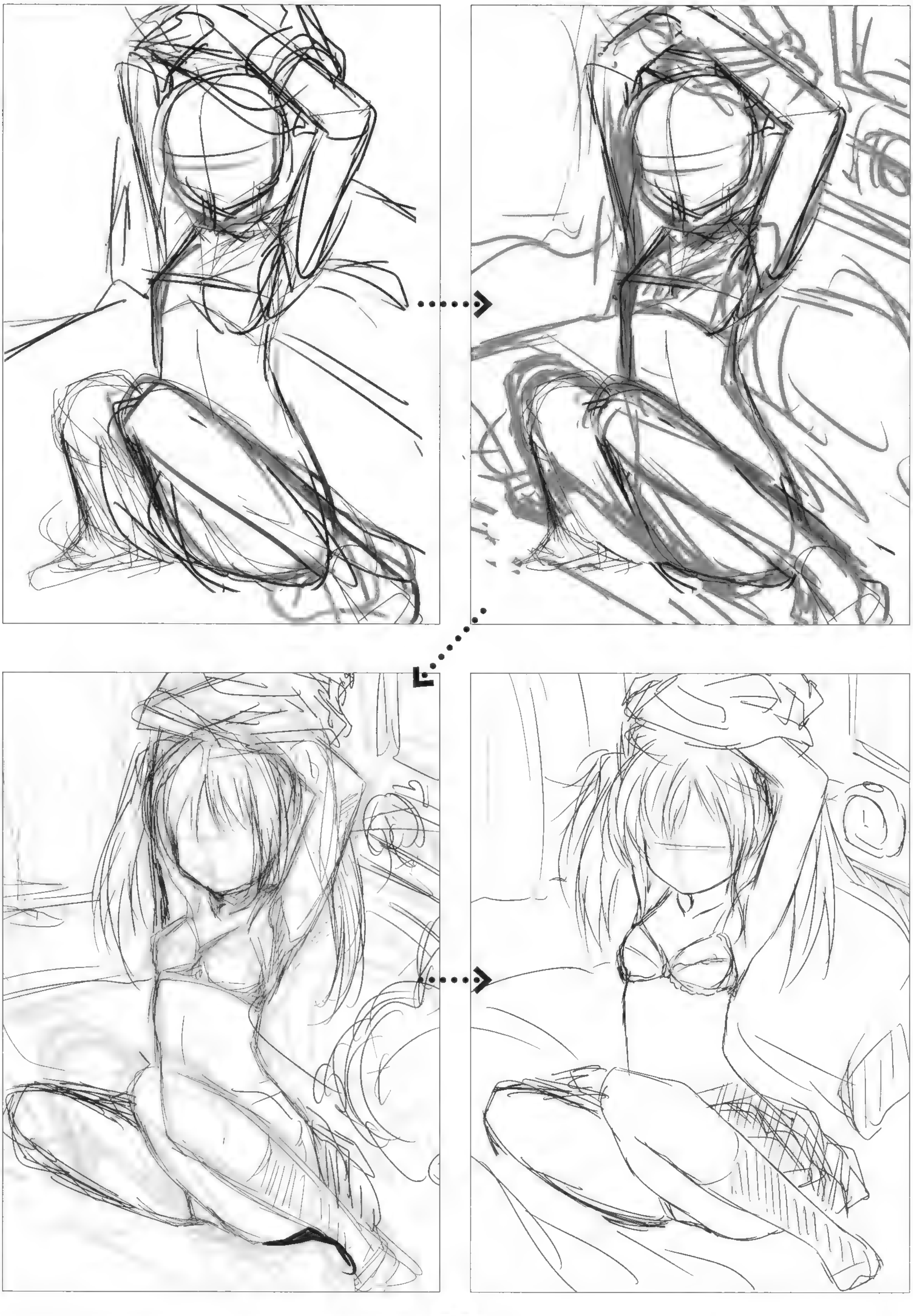


G u r n e

2 ラフを作成。

先に述べたパースを意識しつつ、ラフを作成していきます。ラフに何度かラフを重ねていき、少しずつ形を整えていきます。





徹底解説

Part. 04

HOW TO DRAW MOE Beautiful Girl Character

クチや目などはキャラの大切な表情ツール!

少女の顔パーツを描く

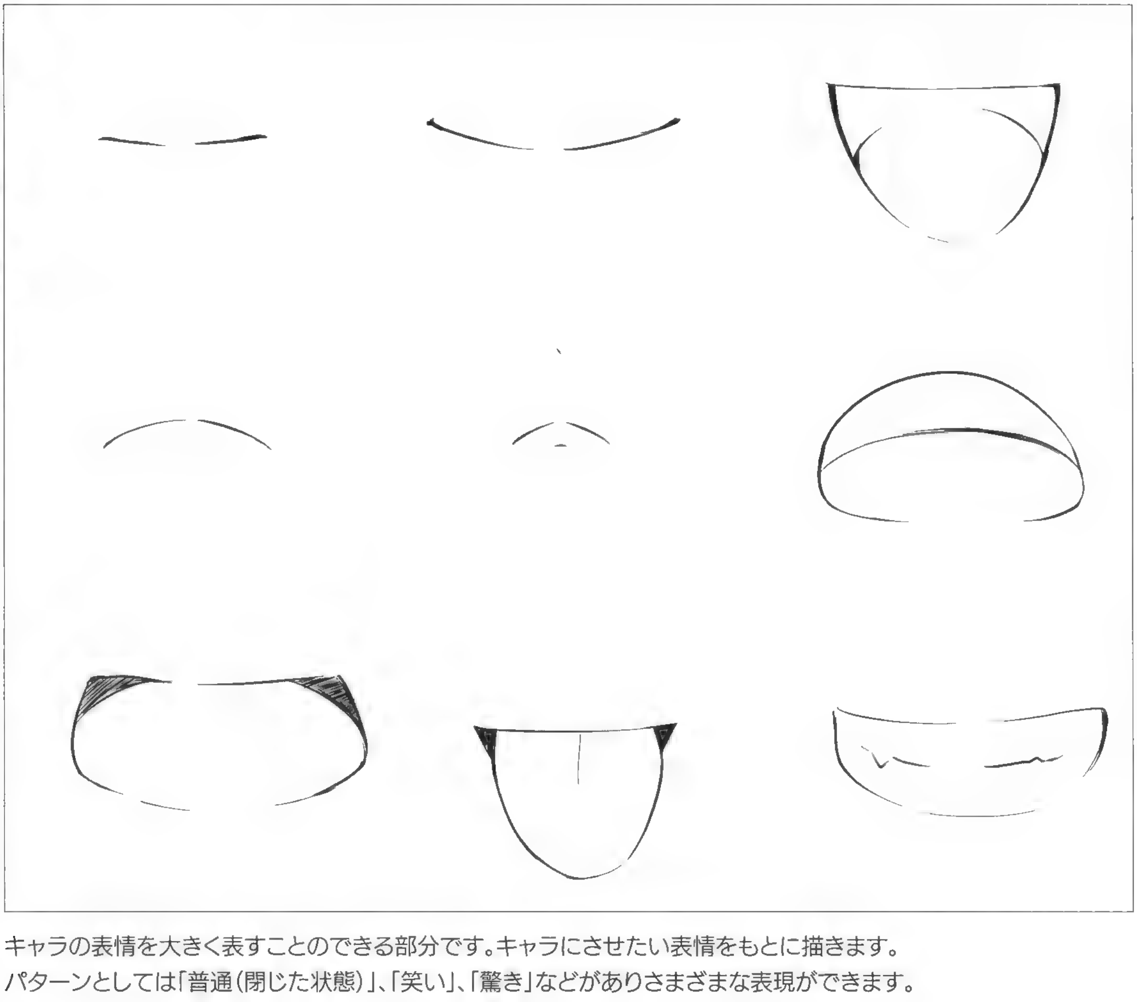
クチや目などのかたちは、キャラの感情や年齢までもコントロールできる大切なパーツだ。以下では、これらのパーツを徹底的に紹介しよう。

1 少女の顔パーツを描く

顔はおおきく耳や目、口のパーツで構成されています。それぞれの描き方について解説していきます。

2 クチを描く

G u r n e



キャラの表情を大きく表すことのできる部分です。キャラにさせたい表情をもとに描きます。
パターンとしては「普通(閉じた状態)」、「笑い」、「驚き」などがありさまざまな表現ができます。

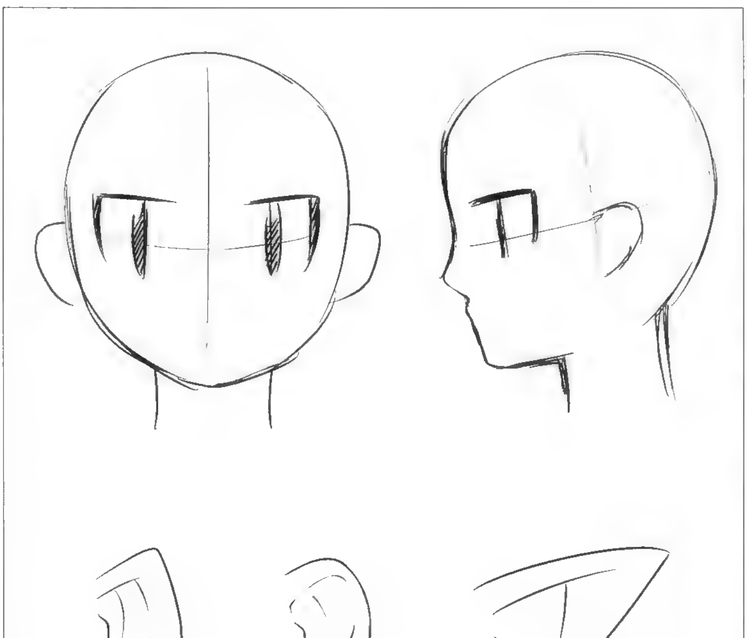
③ 目



目は一番の特徴となりえるほか、いろいろなバリエーションがあります。たとえば「普通」、「つり目」、「薄目」、「たれ目」などなど。そのキャラクターに合ったものを選んでください。
また、目や瞳を幼いキャラだとを大きめに、大人なキャラだと小さめにすると描き分けることができます。

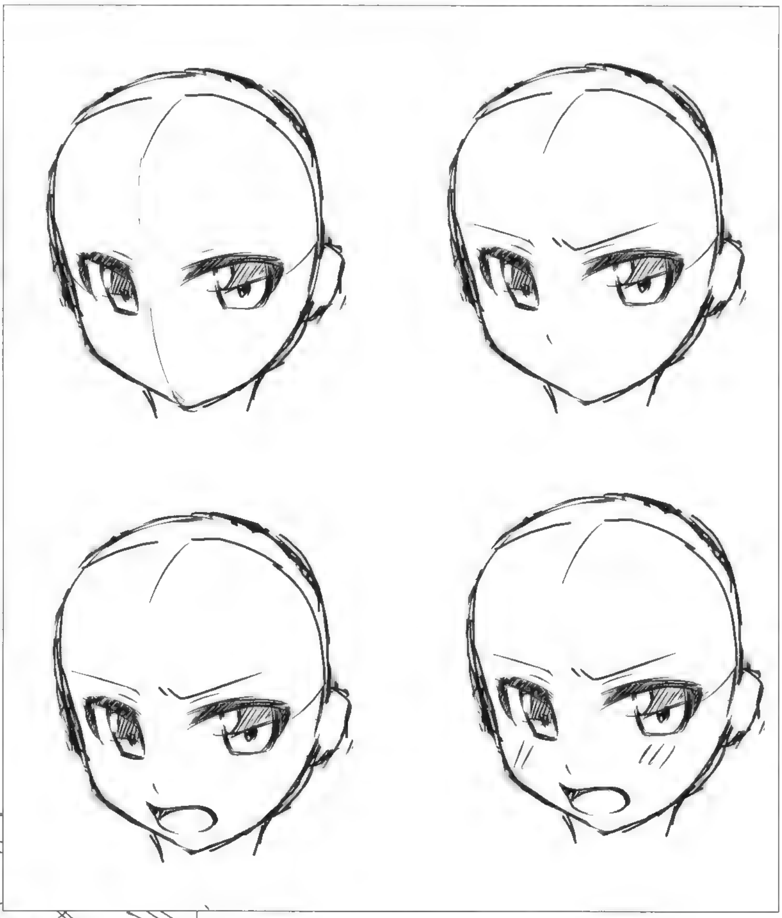
④ 耳

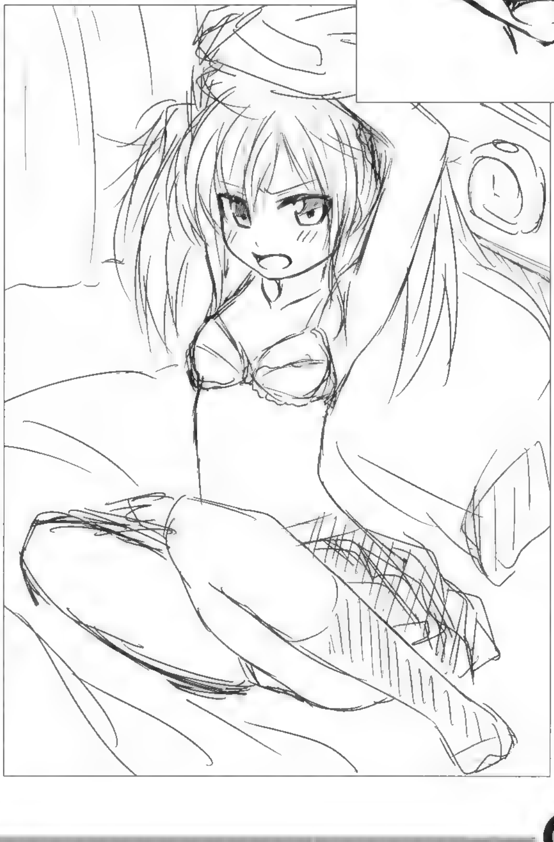
耳の位置はだいたい目の中心から下が頂点になるように描くとバランスがよいです。
また、耳にも通常の形から角ばったものや長めのエルフ耳などがあります。



5 顔のパーツを描き上げる

仕上がりをイメージしながら、顔のパーツを描いていきます。ちなみに、おおまかな仕上がりは、下のようなものをイメージしています。





カーブを付けて描くことを心がける

自然に見えるように髪の毛を描く

ここでは、顔の大きさやパーツのバランスと合わせた髪の毛を描いていく。以下では、前髪、横紙、後ろ髪といった順に描いている。

1 髪の毛

髪を描くときに注意すべきなのが髪型にもよりますが、髪はまっすぐではなく、多少カーブをつけて描くことです。それにより、自然に見えます。

2 前髪を描く。





髪の毛が束になったものを線として描いていくイメージなので髪の毛の流れや向きに気を付けて描きます。

3 横の髪を描く



顔のバランスを考慮しつつ描いていきます。

4 後ろの髪を描く



頭のラインより少しボリュームが出るように描いていきます。

5 完成

線をクリンナップして完成です。線をしっかりと描けば、塗りのときに時間を短縮できます。

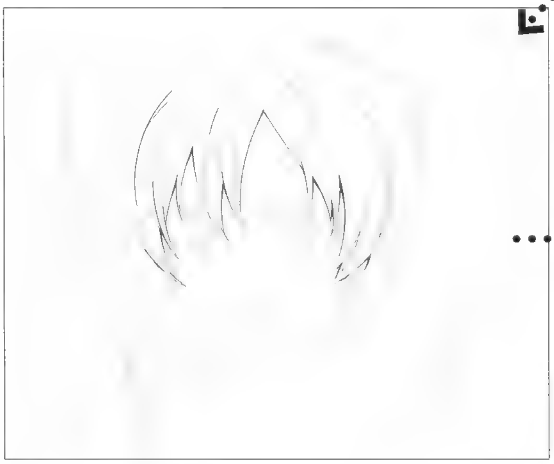


G u r n e

⑥ ラフを描いていく

以上を踏まえ、髪を描き上げます。まず、ラフを描きます。それを下地に前髪から描いていきます。線を入れるときに根元の方の線を太く、毛先を補足すると線が生きてきます。









横の髪などを描いていきます。
腕で隠れてしまっていますが、後ろ髪（ツインテール）を描いていきます。

Part.
04
HOW TO DRAW

主線を入れていく
細かい部分にも注意しながらしっかりと主線を描く

おおまかな線に沿って、主線をしっかりと描いていく。細かい部分にも注意しながら、しっかりと丁寧に描くことで、あとあとの塗り作業がラクになってくる。

1 次に体の線を入れる



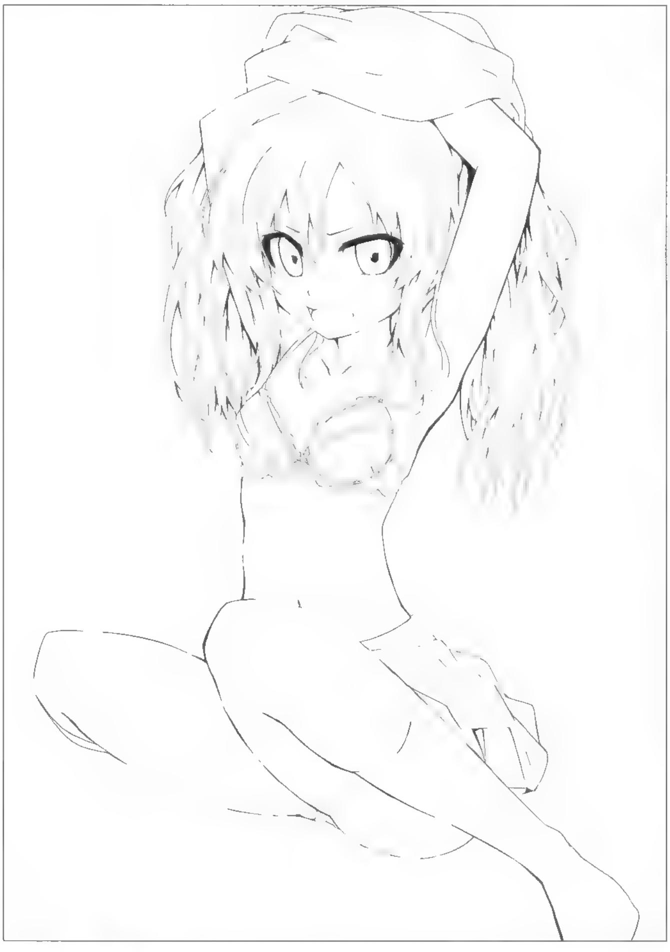


ラフは参考程度に満足のいくまで線を引き直していきます。

② 衣装の線を入れる







細かい部分も手を抜かずしっかり描きましょう。
また、塗るときのためになるべく隙間を作らず、線と線をしっかり結びます。

Part. 04

HOW TO DRAW

背景にも主線を入れる

背景を付けたしつつ主線を入れる

ここでは、キャラクター以外の、小物や背景などの主線を入れていく。小物類の主線だからといって、線と線をつなげる意識がないと、あとで作業が大変になるので注意したい。

1 背景のペン入れ

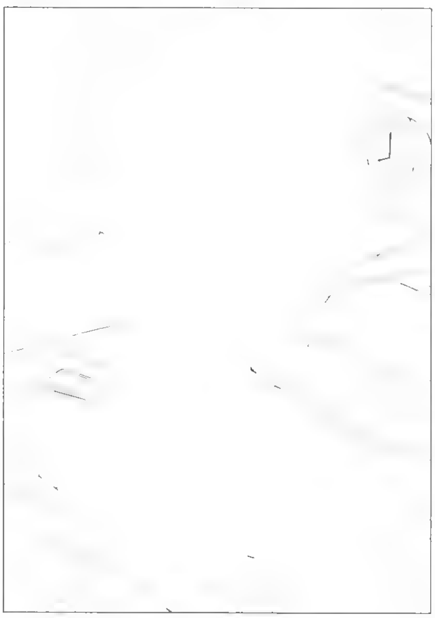




背景の細かい部分にペンを入れていき、主線を描き終えたら下書きを消して確認してみます。







同様の手順で小物を追加していきます。主線を描き終えたら、下書きを消して確認します。



2 主線の完成



最後にごみを取ったりなどして主線の完成です。

Part.
04
HOW TO DRAW

ペイントツール「SAI」を使う

「SAI」を駆使して下塗り作業をしていく

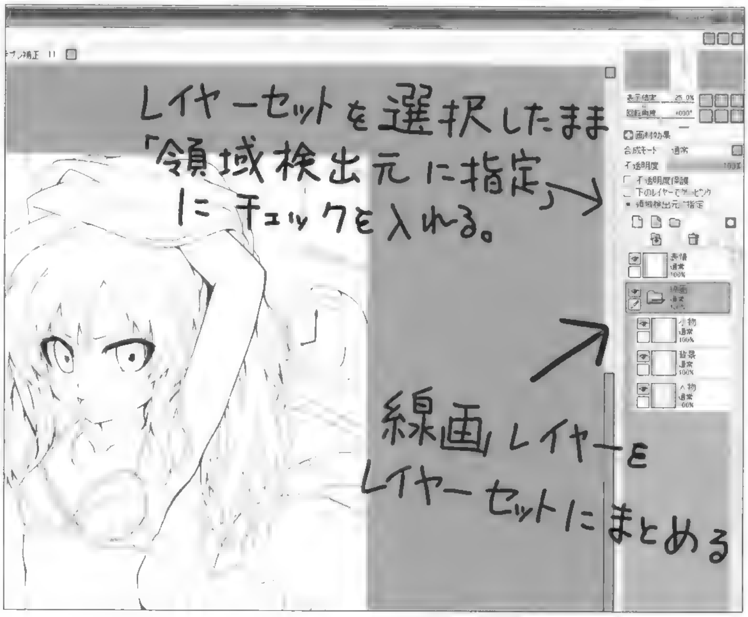
前ページまでで主線を完成させたら、いよいよ下塗り作業を開始していく。ペイントツール「SAI」のレイヤー機能を駆使して描く方法を紹介する。

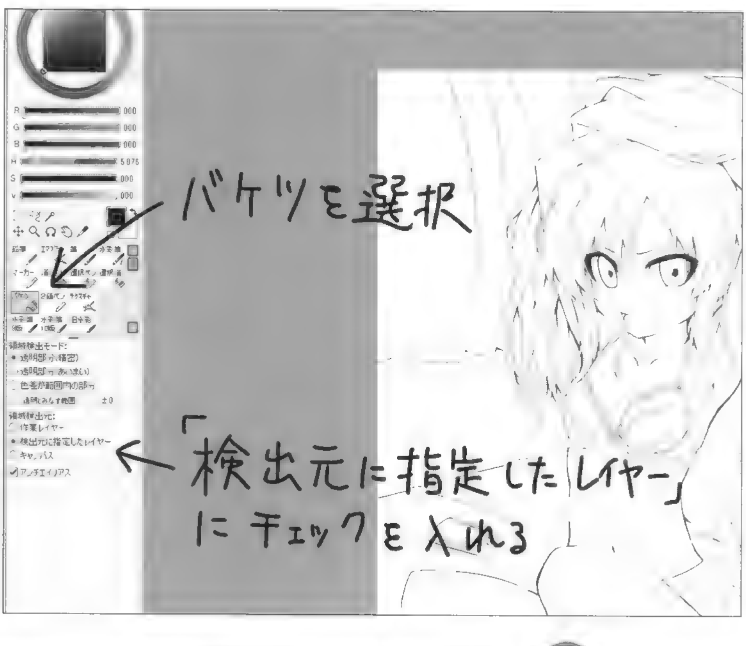
1 下塗りをしていきます。

主線をきっちり描けていれば、この工程を楽に済ませることができます。私は「SAI」というツールを使用しているのですが、「領域検出元に指定」が便利です。

線画レイヤーをレイヤーセットにまとめておきましょう。

レイヤーセットを選択したまま「領域検出元に指定」にチェックを入れます。

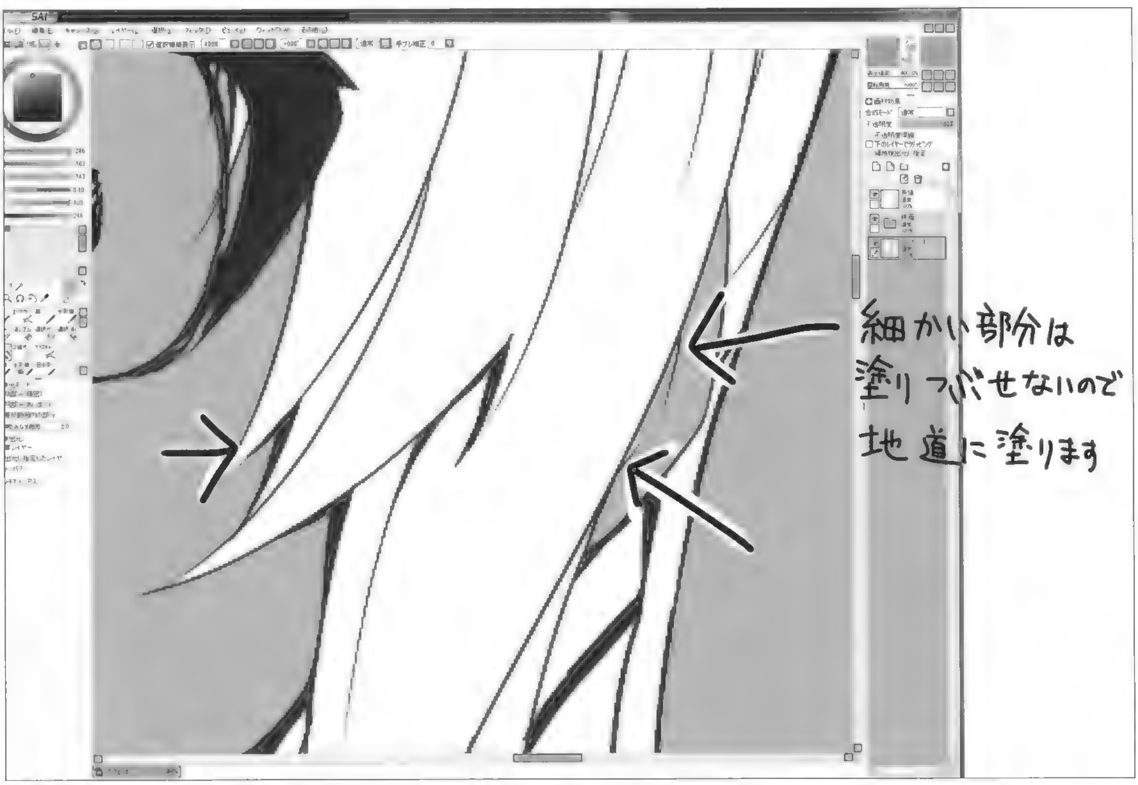




バケツツールを選択したら、「検出元に指定したレイヤー」にチェックを入れます。



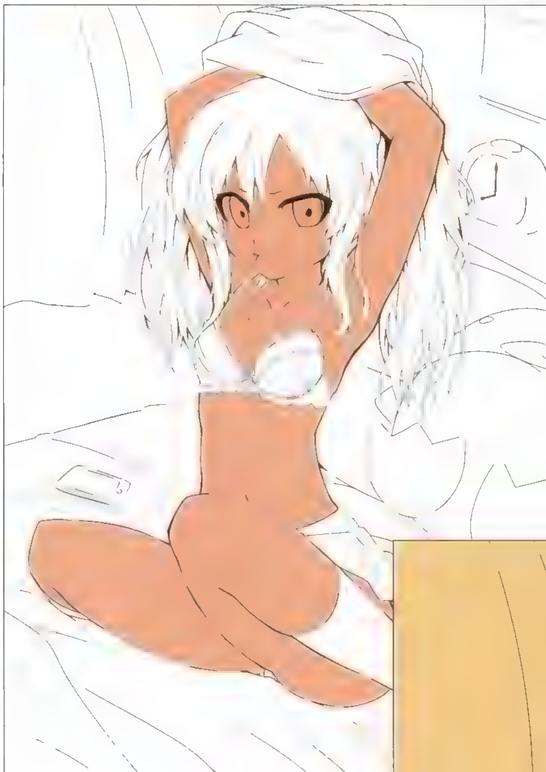
塗りたいところをクリックすれば綺麗に塗りつぶせます。



細かい部分に塗り残しが発生してしまうことがあります。こういった部分は仕方ないので、地道にブラシツールなどで塗っていきます。

2 次々に下塗りをしていく

下塗りは先に色分けをして、このあとの工程の塗りのレイヤー分けを楽にするためのものなので、色はわかりやすい色で塗るとよいでしょう。





Part 04

明るい部分と影の部分を意識しよう

キャラクターの肌の色を塗る

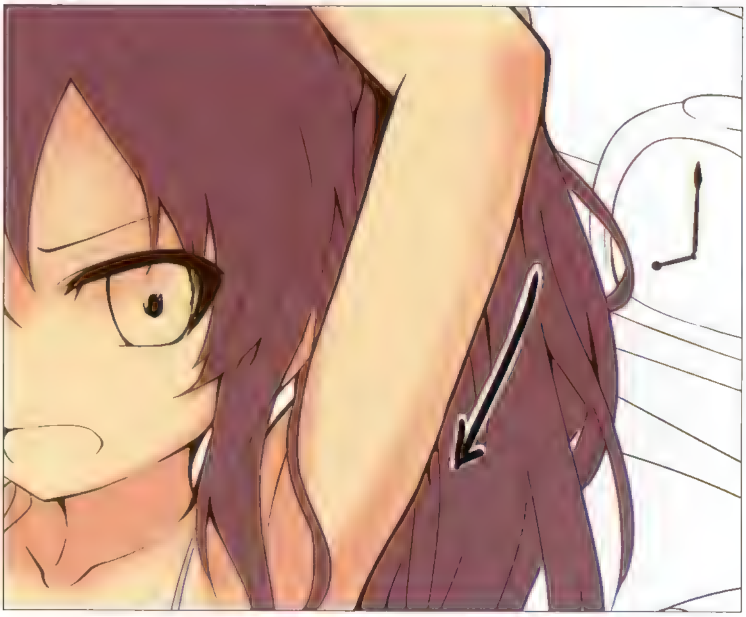
キャラクターの肌を塗る際には、明るい部分と影の部分を意識することが重要。光があたる部分は明るく塗り、首元や額などには影を加えていこう。

1 肌の色を塗る

影の部分や肌の起伏などを意識しつつ、明るい部分を塗っていきます。







色を塗るときは、明るくなる部分だけを塗るだけでなく、逆側も薄く塗ることで透き通った感じに見えます。



2 首元や額の影を塗る



次に首元などの暗い部分を塗ります。



Part 04

明るい部分と暗い部分の間に効果を入れるとよい

髪の色を塗り、影と効果を加える

肌と同じように髪にも色をつけていこう。光があたる明るい部分と影になる暗い部分を塗り分け、効果を加えていく。

1 髪を塗る







ベースの色を塗ったら、肌と同様に影をつけていきます。

2 明るい部分と暗い部分の間に効果を入れる





髪の明るい部分のレイヤーと暗い部分のレイヤーの間に効果を入れます。絵の雰囲気や光のあたり方にもよりますが、頭の上の部分や首元の部分などにエアブラシで暗めの色をのせます。

04

自分にあった目の塗り方を見つけよう

目や口などの顔のパーツを塗る

目を塗る場合は、まず最初に白目を塗り、続いて瞳に濃淡やハイライトを加えていく。目や口、唇や頬などの顔のパーツにも色をつけていこう。

1 最初に白目を塗る





目を塗ります。
まず白目の部分を塗ります。
次に瞳を塗っていきます。

2 瞳に濃淡をつけて、ハイライトを入れる

目の塗り方は個性が出る部分なので、自分にあった塗り方をするとよいと思います。
例として私の塗り方はまず瞳の上の部分を暗めに塗って次に下の部分を明るく塗ります。
そして最後にハイライトを入れていきます。



3 顔のそのほかのパーツを塗っていく



口を塗り、続いて唇の影を入れます。



頬に赤みを入れます。

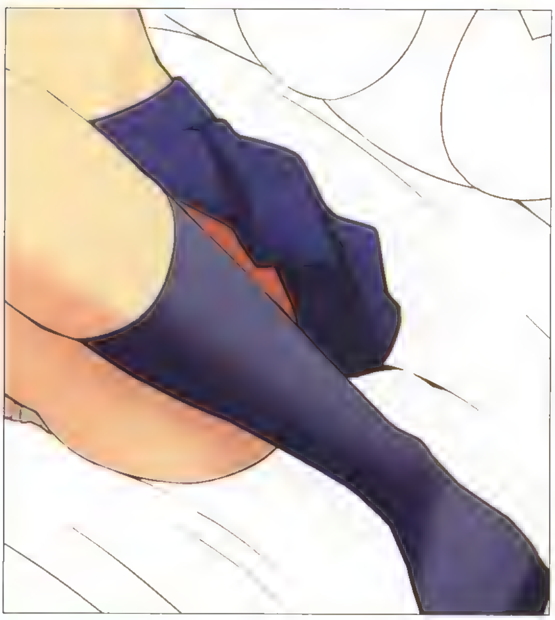
Part 04

衣装や背景に色を塗っていく

身体に色を塗り終わったら、続いて衣装や背景、小物を塗っていこう。遠くにあるものには青みを入れるとより雰囲気が出る。

1 衣装を塗る







衣装などを塗り、明るい部分と影の部分を塗り分けていきます。

2 背景を塗っていく

ベットのしわに影をつけ、さらにエアブラシなどで効果をつけます。





3 遠くのものには青みを入れる

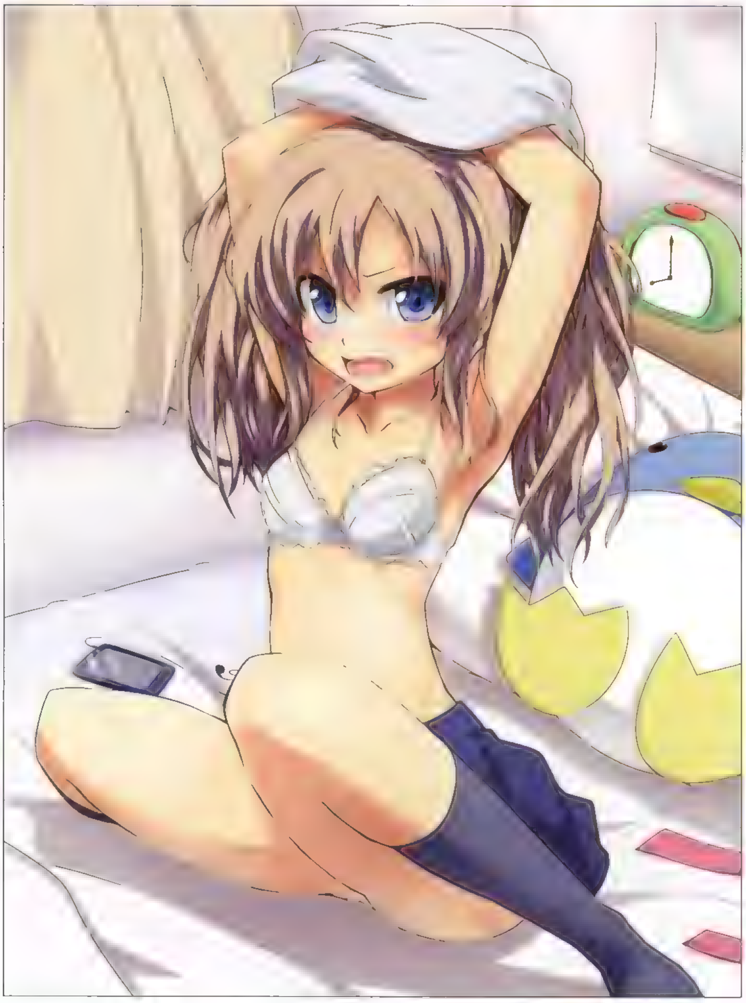
背景を塗っていきます。
遠くのものは青みを入れると雰囲気が出ます。



4 小物を塗る







小物も同じように色を塗り、明るい部分と影の部分を塗り分けていきます。

04

全体のバランスを整えてイラストを完成させよう

コントラストや効果を加えて調整する

イラストを完成させるため、最後に全体のバランスを整える。髪の毛などにハイライトを加えたり、イラスト全体に効果を加えよう。

1 ハイライトを加える

髪の毛などにハイライトを入れていきます。



2 全体に効果を入れる

最後に全体の効果を入れて調整します。





「着替え」

今回は露出高めということで、下着姿の女の子を描いてみました。普段はあまり細かいことを考えずに描いていましたが今回は自分の何を伝えたいかを念頭に描いてみました。この講座がどなたかの参考になれば幸いです。

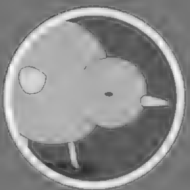




Part. 05

HOW TO DRAW
MOE Beautiful Girl Character

萌え美少女イラストメイキング
構図・ポーズ編



うっけ

HP ● http://www.geocities.jp/yuhko_bell/

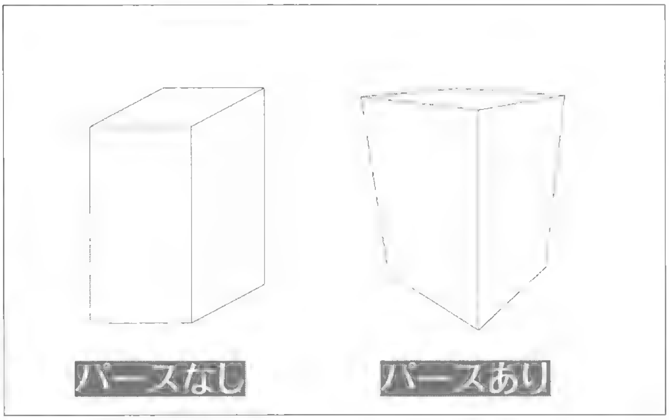
女の子ばっかり描いてます。ピリッとしたくても、どうしてもほのぼのしてしまいがちです。動物とか女の子の服とかを描くのが好きです。カラフルに色を使いこなしたいと思っています。
たくさんの景色を見て、たくさんの言葉を聞いて、絵に自分の素直な気持ちを反映できたらいいなと、いつも考えて描いています。

違和感のないキャラクタを描こう

各パーツのバランスやパースを意識して人物を描く

ここではまず、各パーツのバランスやパースを意識した人体モデルの描き方を解説していこう。パースを意識して描いていくことでより立体的な人物を描くことができる。

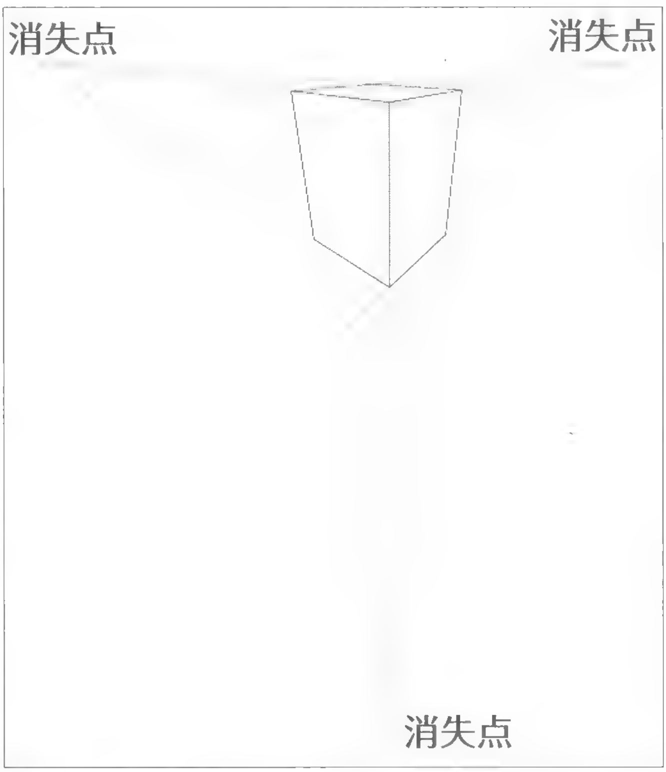
パースとは?



「パース」というのは「パースペクティブ」の略で、「遠近法」のことです。遠近法の大きな特徴として、「同じ大きさの物でも、遠いものほど小さく見える」「ある角度からの視点で見ると物はひずんで見える（短縮法）」という2点が挙げられます。

このパースを用いることで、よりリアルで存在感をもったイラストを描くことが可能になります。

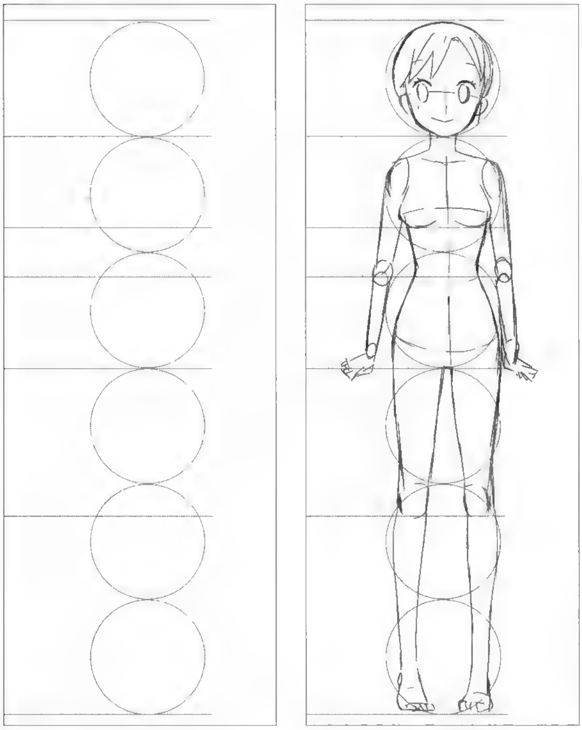
二次元のイラストのなかに、三次元を表現する際にはパースを意識した空間作りが不可欠といっても過言ではないでしょう。



左の図は遠近法の中の「三点透視図法」のもっとも基礎的なパースを作成したものです。直方体の辺がすべて消失点に向かっているのがわかるでしょう。この概念は単純な直方体だけでなく、複雑な形の建造物や人物などでも有効です。

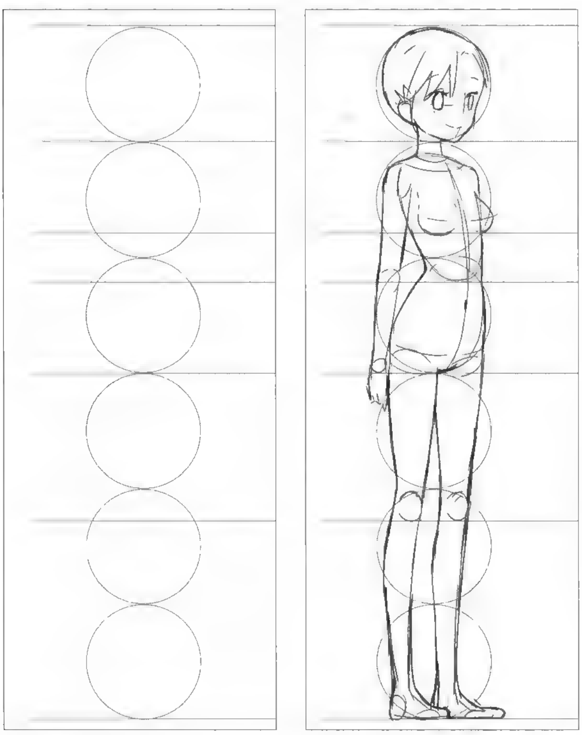
ただし、人物を描く際は、パースをあまり意識しすぎない方がよいでしょう。なぜなら人物の場合は、パースを意識しすぎると、かえって違和感のあるイラストに仕上がってしまいまうことがあるからです。イラストにはある程度の「デフォルメ」が肝心ということです。常にパースを意識しつつ、適度なデフォルメを入れ、違和感のないイラストに仕上げていきましょう。

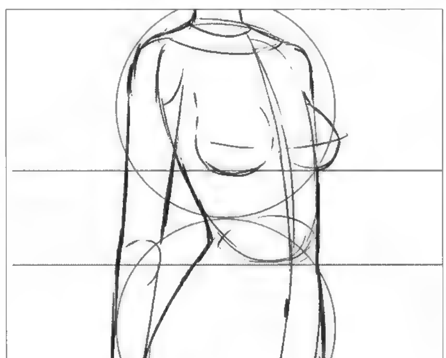
1 正面



まず、同じ大きさの円を縦に並べて、アタリをとり人物の頭身(ここでは6頭身)をイメージします。
バランスとしては、上3つの円が上半身(頭の天辺から股まで)になり、下3つの円が下半身(股下から足の裏まで)になります。一番上の円は頭になり、目の位置は一番上の円の真ん中のあたりになります。
頭蓋骨、肩の骨、肋骨、お腹、間接など、それぞれ円を描いて体のパーツのアタリを取り、位置を確かめながら線を描いていくとバランスよく描けるでしょう。

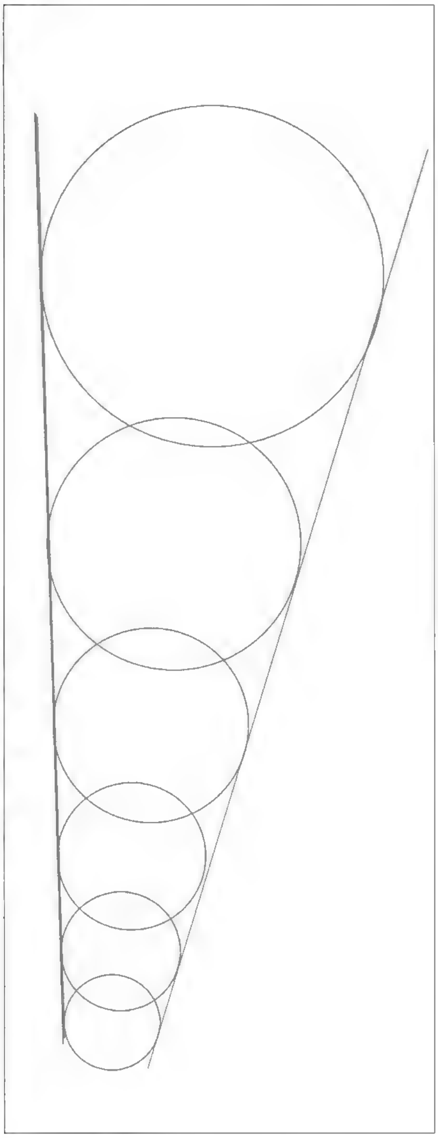
2 斜め





斜めのポーズの場合も各パーツの高さは正面と同じです。うまくいかないという場合は正面で描いたものを参考にして、アゴの高さや胸、腰などの位置を揃えていくとうまく描けるでしょう。
なお、正面では体の真ん中のラインが円の中心と同じ位置でしたが、斜めのポーズでは中心がずれます。しかも体のラインは曲線ですので、この2つを注意しながら体の中心にアタリをとって描いていきましょう。

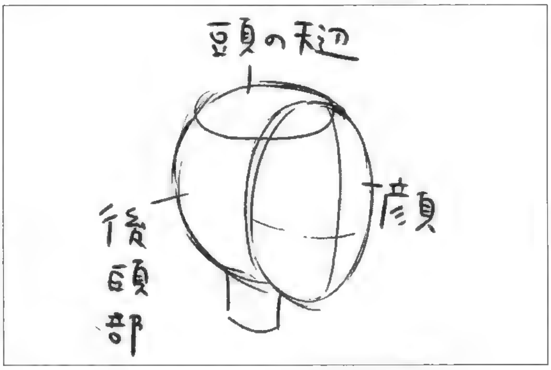
③ 上からのアングル（俯瞰）





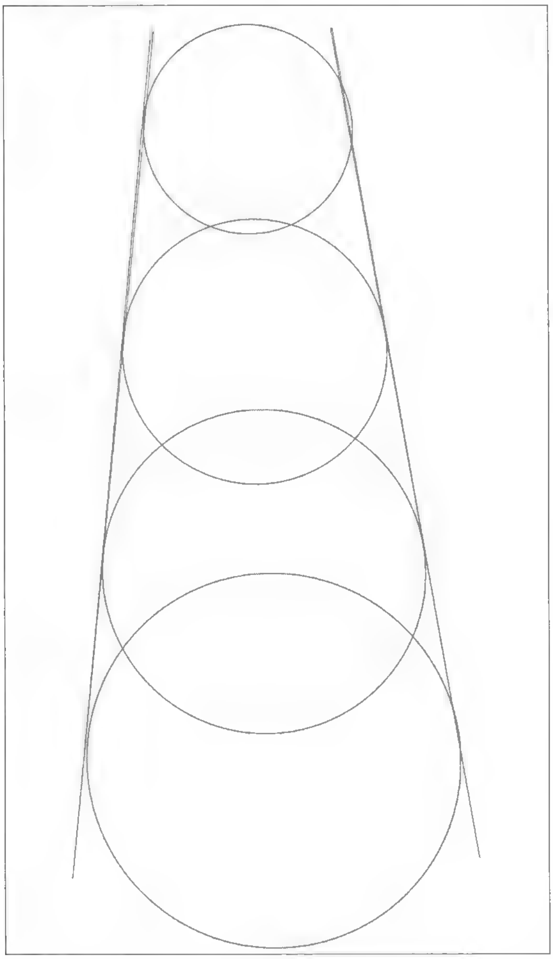
上からのアングル（俯瞰）の場合は、頭が一番大きくて、足に向かってだんだん小さくなっていくイメージです。円を上から徐々に小さくなるように重ねて配置してアタリをとっていくとイメージしやすいでしょう。各パーツのバランスは、正面を描いた時を同じように上3つが上半身、下3つが下半身になります。

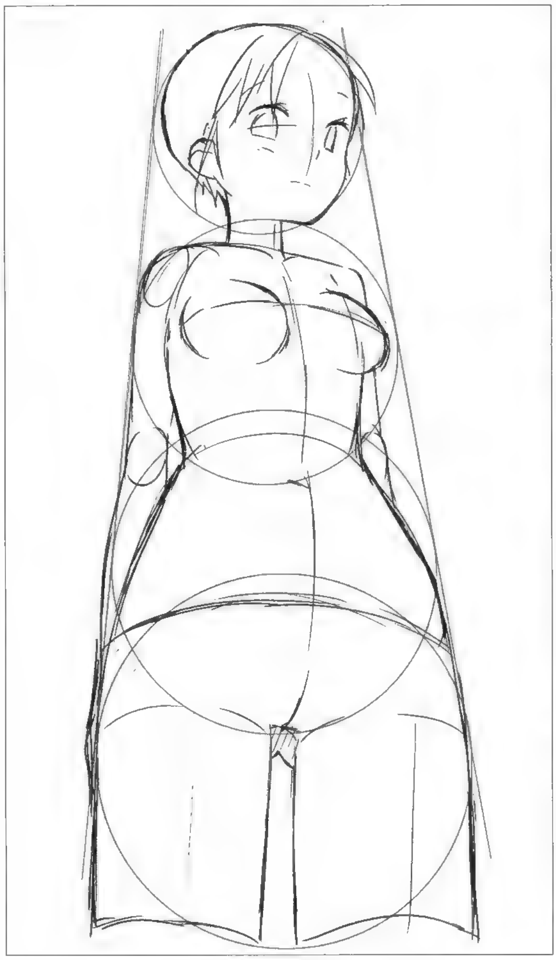
体のラインを描いていく際のポイントは体の厚みが出るように、また、体の横のラインが曲線になることを意識して描いていくことです。
また、胸の位置は手前に出し、お尻は後ろに出ているというところに注意していくとバランスよく描けるとおもいます。



頭は、顔と頭部の天辺がやや平らになっています。頭にはお皿が乗っているようにイメージすると、形がわかりやすいと思います。

4 下からのアングル(あおり)





下からのアングル(あおり)の場合は、上からのアングルの時と逆に円を上から下に向かって段々大きくなるように描いていくとイメージしやすいです。なお、今回は上半身をメインに頭から足の太ももまで描いていきます。
下から見ているので当然頭の天辺は見えず、顎の下、胸の下、股の奥(ややお尻の部分)が見えることになります。

体のラインを描いていく際には、上から見たときと同じように、体の横のラインが曲線になることを意識して、体の厚みに注意します。
どの位置から見た体を描くとしても、間接や体のパーツの位置に円でアタリをつけて描くと、わかりやすいと思います。

Part.
05

HOW TO DRAW

ラフ～キャラクタの線画

顔やボディなど、キャラクタの線画を描く

ここではラフ～キャラクタの線画を描くまでを解説していく。ポーズや構図を大まかに描いたラフをもとに線を整えていこう。

1 ラフを描く



コピー用紙に鉛筆でラフを描いていきます。どのようなキャラにするか、どんなポーズにするか、どんなシチュエーションにするかなど、全体の構図を考えながら、描きます。今回は彼女と一緒に海に出かけたときのスナップ写真というイメージで描いていくことにしました。

う
つ
け

2 ボディを描く





ラフをスキャナで取り込み、取り込んだラフをもとに、人物の線画を描いていきます。ここでは、「SAI」の「鉛筆」ツールを使って線を描いています。
ボディラインなど大きいラインから線を引いていき、後から細かい部分を描き足していきます。

3 髪の毛や髪飾りを描く



次に髪の毛や髪飾りを描いていきます。

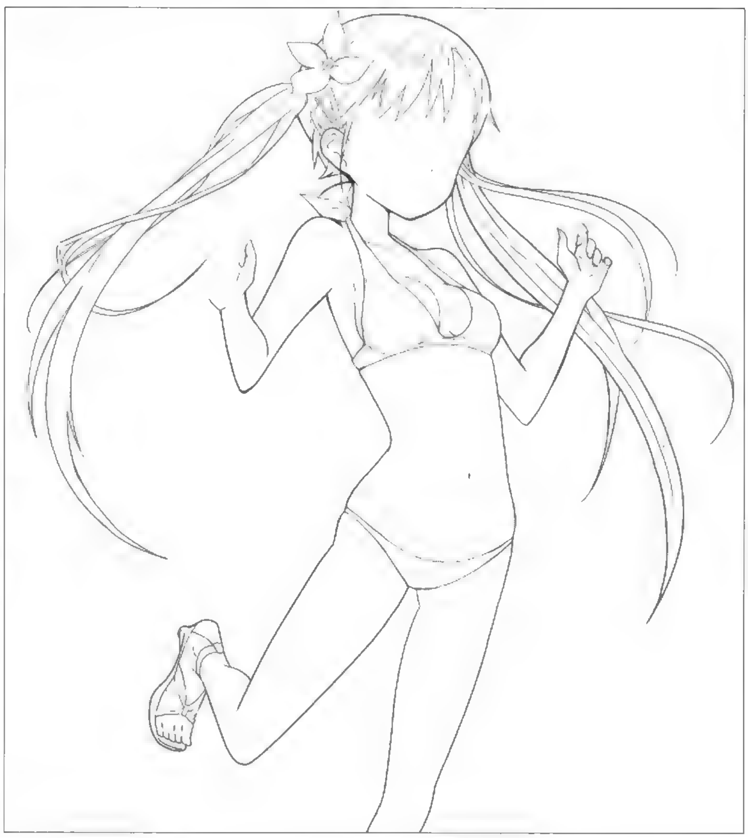


描きづらい部分はイラストを「反転」させたりしながら、描いていくとうまくいきます。

うつけ

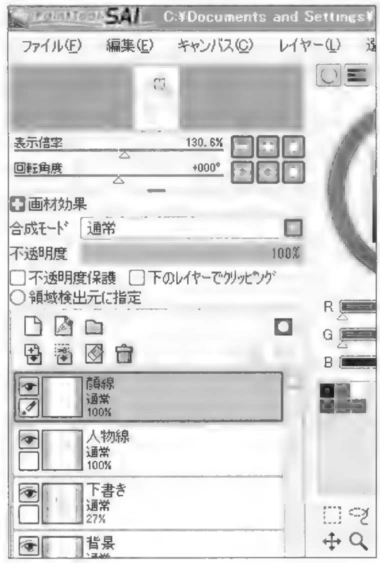


ストロークの長い部分は「SAI」の「ペン」ツールを使うと簡単に描けます。



4 顔を描く





目や口などの顔のパーツは体とは別のレイヤーを作成して描いていきます。



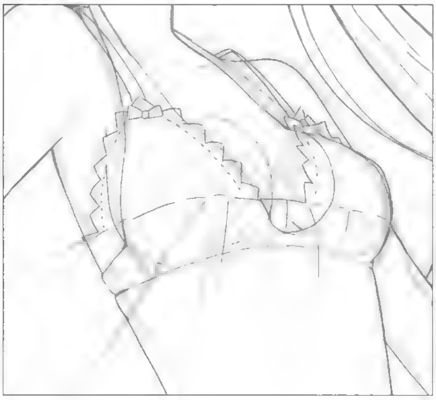
各パーツが描きあがったら、顔の線画の完成です。

キャラクタを彩る重要なパーツ

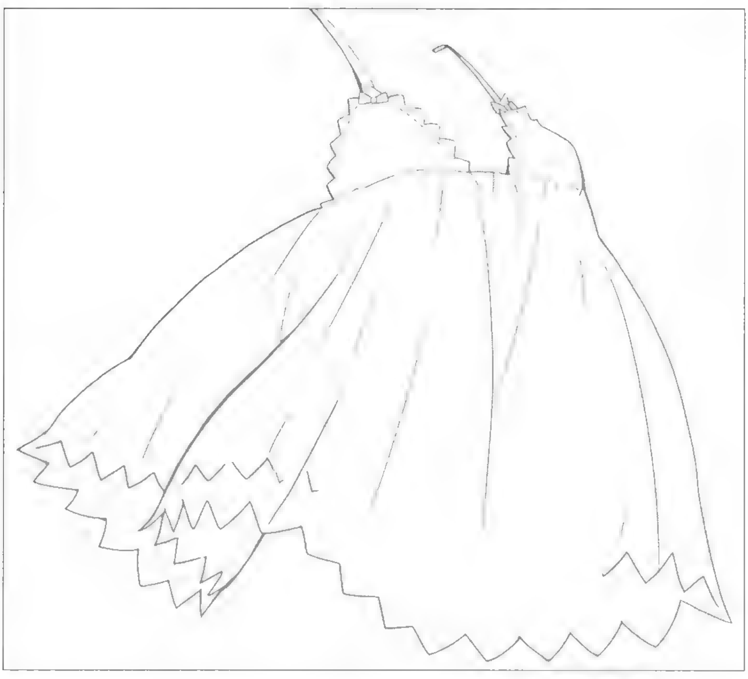
ワンピースや小物を描き込む

ボディラインや髪の毛、顔など、人物の線画がある程度完成したところで、服や小物を描いていく。キャラクタを彩る重要なパーツなので、きちんと描き込んでいこう。

1 ワンピを描く



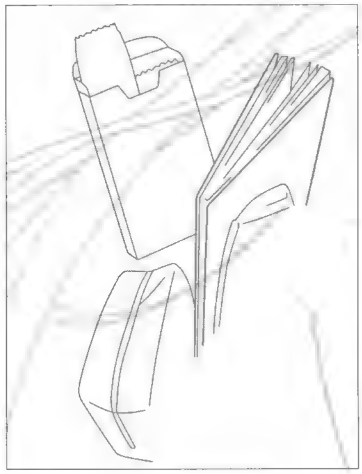




顔のパーツと同様に小物やワンピースもレイヤーを分けて描いていきます。

② カバンの中身を描く

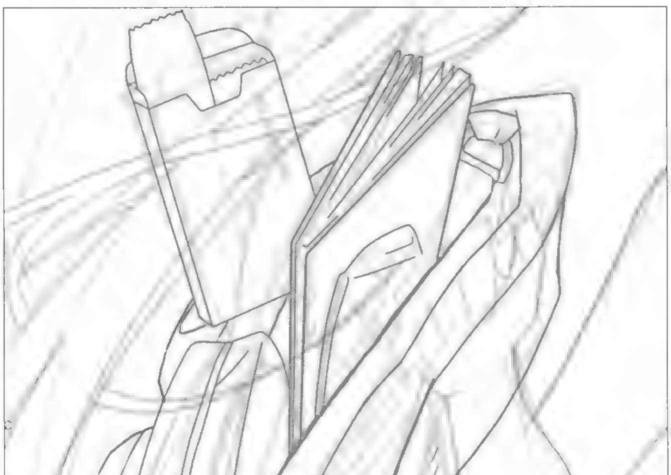




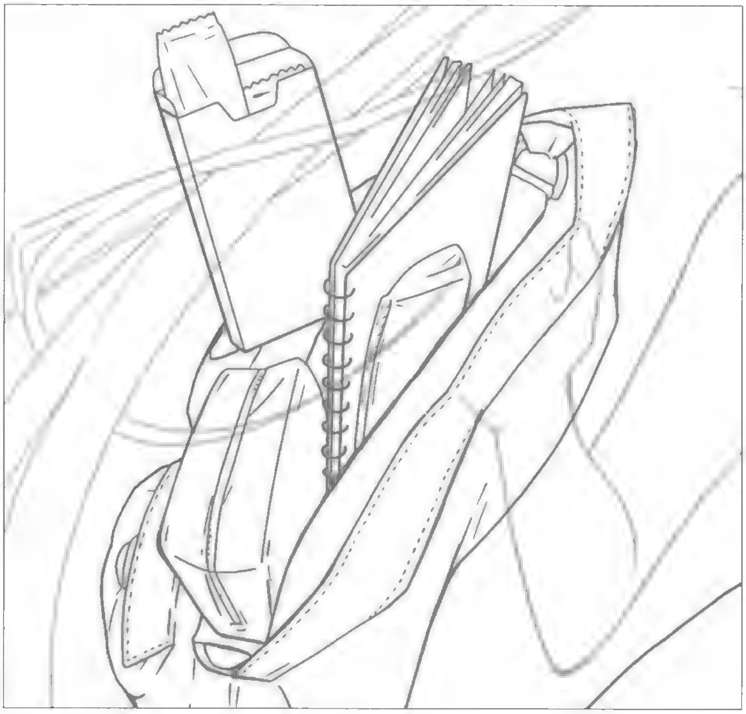
今回女の子に持たせたカバンは中身が飛び出している感じにしたかったので、まず飛び出しているカバンの中身を描いていきます。

③ カバンを描く

カバンの中身が描き終わったら、カバンから飛び出しているように見えるようにカバンを描いていきます。

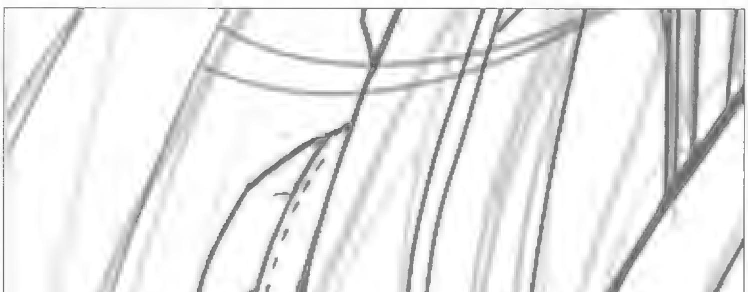


4 細かいところを描く



縫い目やシワなど、細かいところもきちんと描き込んでいきます。

5 線に強弱をつける



線に強弱をつけることで立体感が生まれます。陰になりそうな部分や暗くなる部分、へこんいる部分などは線を太くします。強調したい部分は特に太くしておきます。逆に膨らんで光が当たりそうなところは、細くします。

Part 05

HOW TO DRAW

線画の完成

手を描画して線画を完成させる

これまで保留にしてあったカバンを持っている手の部分を描画して線画を完成させる。手抜きせずに指1本ずつ細かく描画していく。

1 カバンを握っている手を描く

人物の線画の時点では保留にしていた手の辺りを描きます。手を抜かずに指1本ずつきちんと描いていきます。カバンを握っているように見えるように指の曲げ方などを考えて描いていきます。うまくいかないという場合は、自分の手でカバンなどを握って、それを参考にしながら描いていくのもよいと思います。





2 反対側の手も描く

反対側の手も描いていきます。こちらも自分の手で同じポーズをとって参考にしていくのもよいと思います。



3 線画完成



両手が描き終わったら線画はほぼ完成です。まだ、線の重なりなどの調整が必要ですが、ここからはPhotoshopで作業するので、「PSD」形式で保存しておきます。

Part 05

HOW TO DRAW MOE Beautiful Girl

線の重なりやはみ出しなどを調整

彩色用に線画の調整を行なう

前ページまでの手順で線画はほぼ完成した。ここでは、レイヤーの統合や線の重なりの削除など、彩色用に線画を調整していく。

1 キャラの線の色を黒に

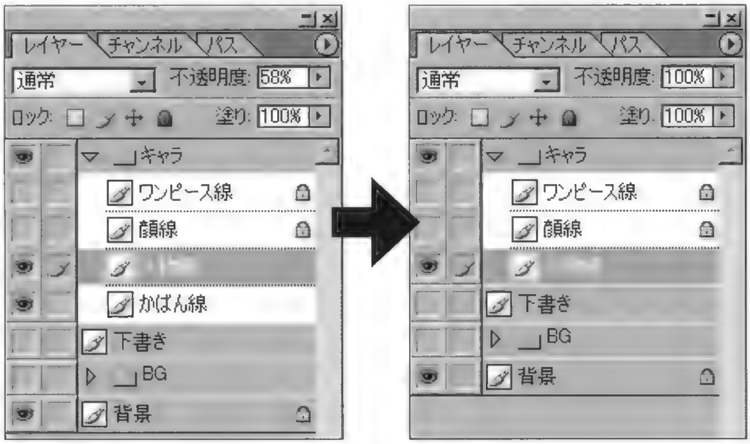


ここまでは、「SAI」を使って線画の描画を行なってましたたが、ここからは、「Photoshop」で線画の調整、彩色を行なっていきます。

まず、キャラクタの線画を黒で統一していきます。「PSD」形式で保存した線画のデータをPhotoshopで開きます。人物の線画レイヤーを「透明ピクセルのロック」にして、全体を選択し、黒で塗りつぶします。これで透明部分はそのままで、線だけの色を変えることができます。この方法でうまくいかない場合は、色相、彩度を調節して黒に変えています。

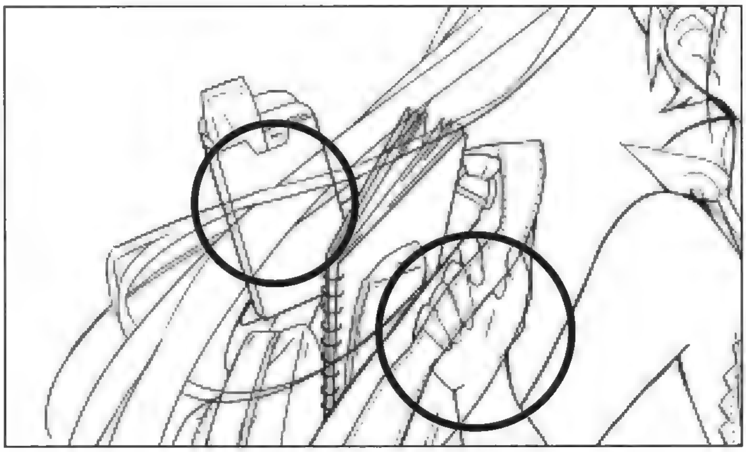
② レイヤーの統合

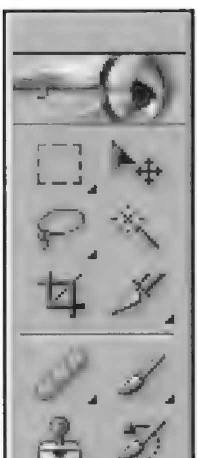
線画のレイヤーを統合します。「人物線」と「かばん線」レイヤーを統合しますが、「ワンピース線」と「顔線」のレイヤーはそのまま残しておきます。

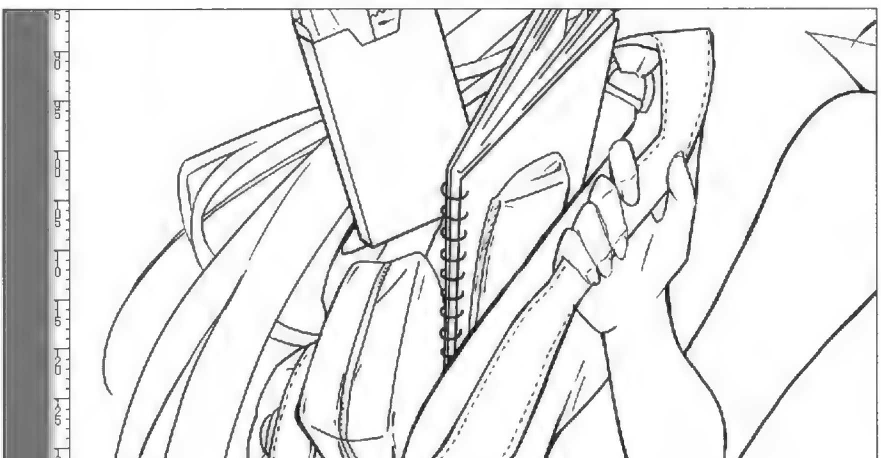


③ 線画の調整

カバンと手や指、髪の毛などの線の重なりを調整します。指の裏のカバンの線やカバンの裏の髪の毛などを「消しゴム」ツールで消していきます。そのほか、線のはみ出しなどがあれば、随時消していき、すべて消し終わったら、今度こそ線画の完成です。ここまでできたら、彩色の作業に移っていきます。







Part 05

背景を描画する

空や地面、雲などを描き込む

背景はキャラクタをより魅力的に引き立てさせる重要なファクター。まずは大まかに色を塗っていき、細かいシルエットを描き込んでいく。

1 背景を大まかに塗る



ラフを元に背景の各部分に大まかに色を塗っていきます。

2 細かいシルエットを描く



草や葉っぱ、柱の木目など、細かい部分を塗っていきます。さらに、シルエットを意識して、色を面で割って陰影を描いていきます。

3 空と海も描きます

雲や海も描いていきます。透過を使って重ねていくことでより立体的な雲や海面を表現していきます。





4 背景完成

雲や海を描き込んだら背景の完成です。

Part 05

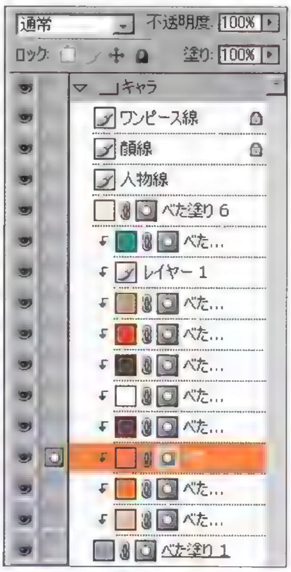
キャラクタの彩色

肌や髪の毛、小物などに色をつける

いよいよ、メインとなるキャラクタの彩色。まずは各パーツごとに適当な色でベタ塗りして、肌の赤みや陰影をつけていく。

1 人物に適当に配色します

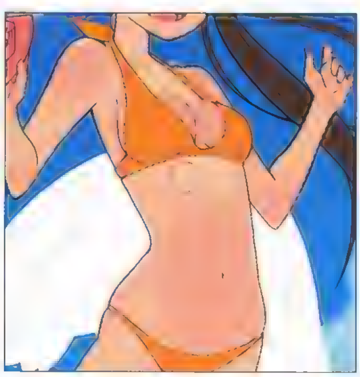
肌や髪、水着など、キャラクタの各パーツごとに、適当な色でベタ塗りしていきます。





2 肌を塗り込んでいく

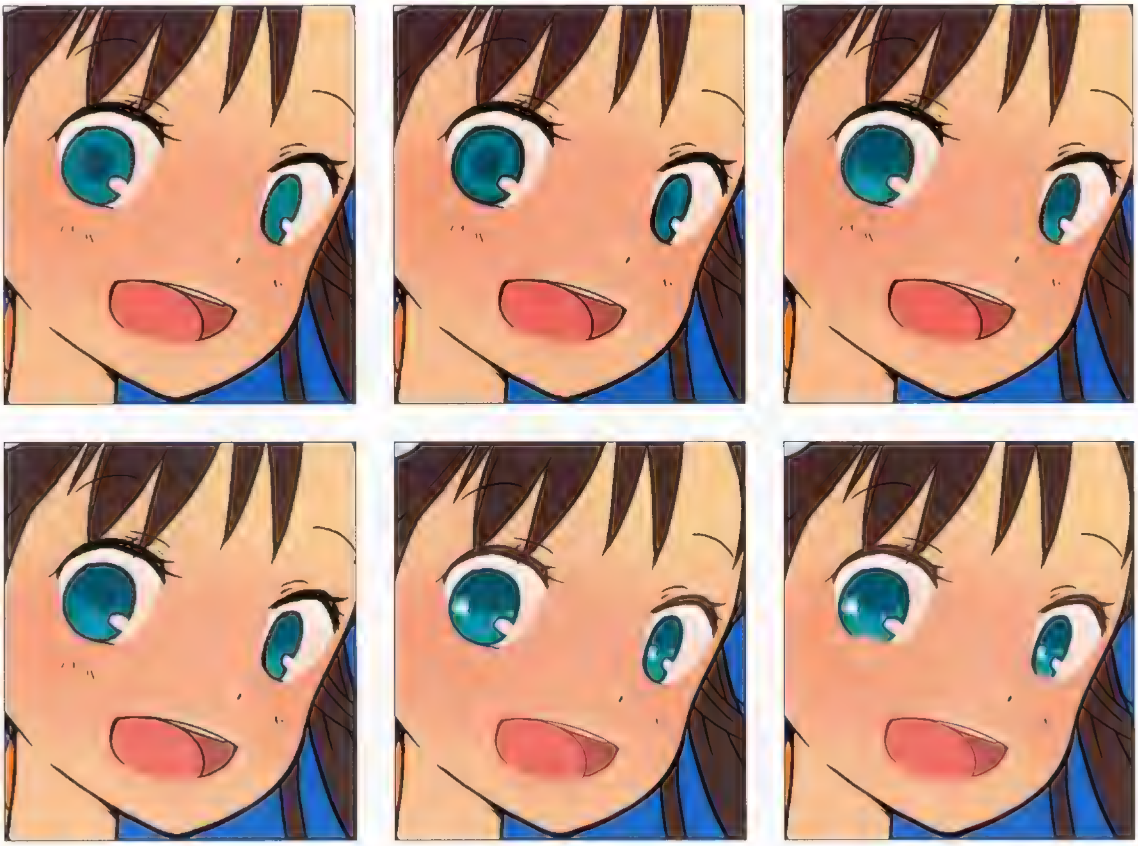






肌の部分を選択範囲で囲って、肌を塗ります。ベタ塗りした肌の上に赤みを足して色っぽくしていきます。さらに、赤みの部分にハイライトを加えていけば、肌の彩色はほぼ完了です。

3 目を塗ります





目を塗り込みます。目はキャラクタの命ともいえる重要な部分なので、手抜きせずに細かく仕上げていきます。ベタ塗りしたあとに瞳孔や黒目の縁など、細かい部分を描き込み、さらに、グラデーションやハイライトを重ねて、ガラスのような質感にします。

4 髪の彩色～影の描画

ぼかしの入った筆でザックリと明るい色を乗せます。さらに別レイヤー上でパスを使って影を作ります。レイヤーモードを「乗算」にするとキレイに仕上がります。











5 髪にハイライトを加える

次にハイライトを加えます。別レイヤーを作成し、ベタ色で塗り重ねるか、もしくはレイヤーモードを「オーバーレイ」などにするとキレイになります。線画のハイライト部分の色もここで変更しました。



Part 05

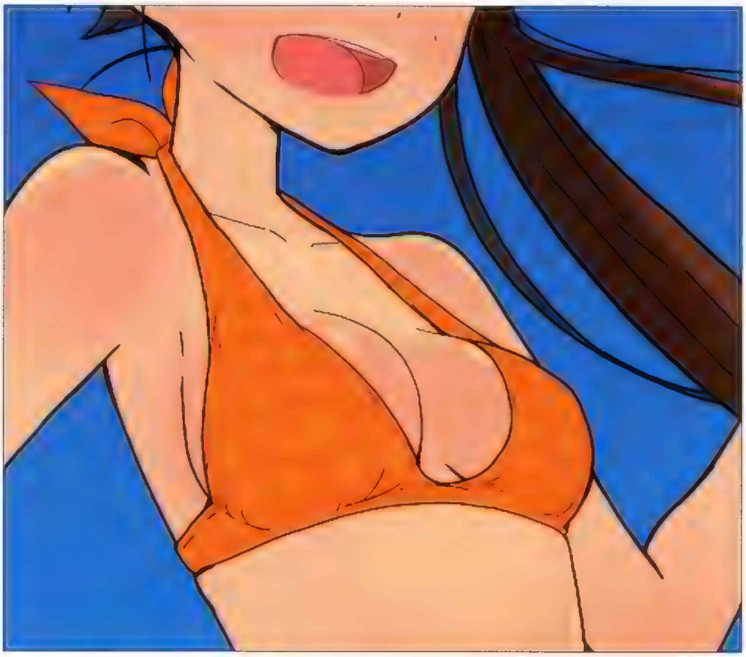
柄や陰影をつけてより立体的に

水着の細かい部分を描き込む

女の子が着ている水着に柄など細かい部分を描き込んでいく。さらに影やハイライトを加えてリアリティを出していく。

1 水着に柄をいれます

水着に模様を付けます。今回は同色系のオレンジのチェック柄にしました。



2 水着に影を描きます



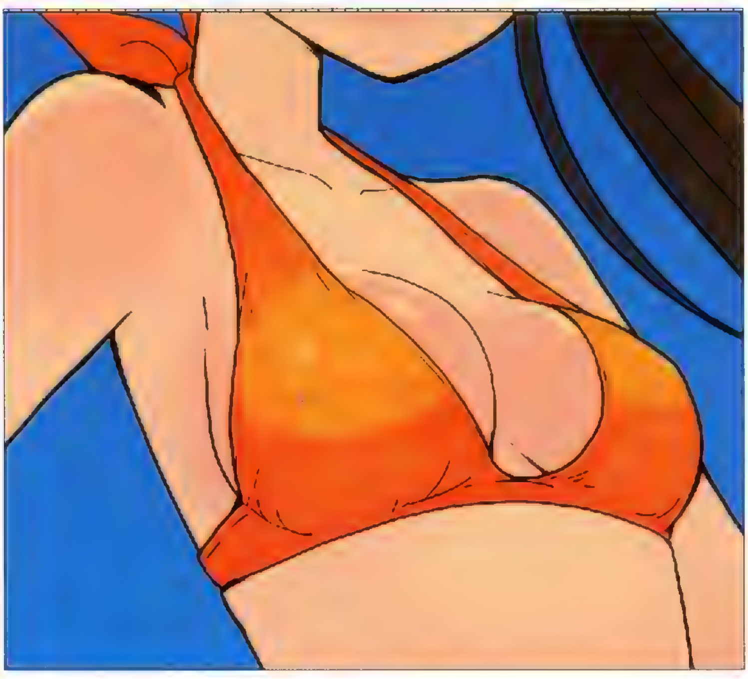


水着に影を足します。別レイヤーを作成し、影となる部分をグレーなどの色で塗ります。陰のなかに濃い部分と薄い部分を作ると立体感が生まれます。影が塗り終わったら、レイヤーモードを「乗算」にします。

③ ハイライトを入れる



水着にハイライトを入れていきます。別レイヤーを作成し、ハイライトを入れてぼかします。ハイライトのレイヤーモードは「オーバーレイ」にしておきます。



特に明るく見える部分にはピンポイントでハイライトを足していきます。これでより立体的に見えるようになります。

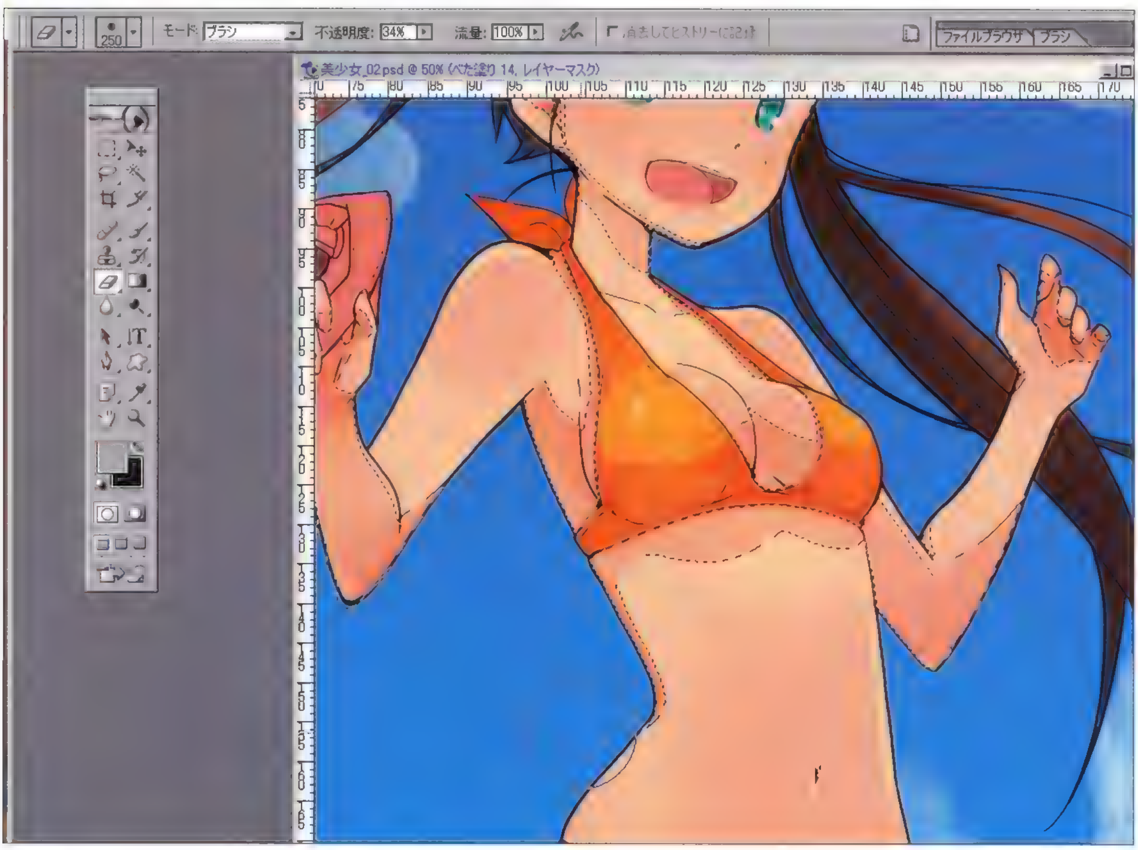
4 肌に影を入れる

人物の肌にも影を入れていきます。肌の部分を選択して「筆」ツールなどで髪の毛の影などを描き込んでいきます。



5 影の中に濃淡をつける

人物の肌に影を描き込んだら、より立体感を持たせるために、水着の時と同じように影に濃い部分と薄い部分を作っていきます。
まず、影の部分を選択範囲にして、ほかの部分に影響の内容にします。「消しゴム」ツールで「モード」を「ブラシ」、不透明度を下げて、影を薄くしたい部分をなぞっていきます。これでなぞった部分の影が薄くなり、影の部分に濃淡をつけることができます。



Part 05

小物なども手を抜かずに描く

小物やワンピースを描き込む

メインキャラクタの彩色がひと通り済んだら、カバンや髪飾りなどの小物を描き込んでいく。さらに、水着の上に着ているワンピースを仕上げていく。

1 小物を細かく描き込む



髪飾りなどの小物を描き込んでいきます。花に色をつけて、ヘアピンなどにも陰影をつけていきます。





2 カバンやカバンの中身を描き込む

カバンやカバンの中身も描き込んでいきます。お菓子のパッケージやポーチなどの模様なども細かく描き込んでいきます。さらに影を加えてより立体的に仕上げていきます。

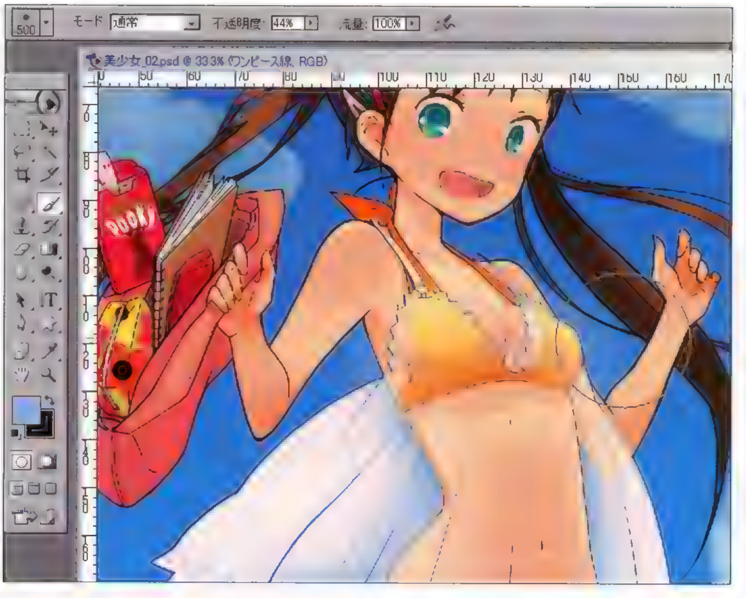
3 瞳にもう一色追加

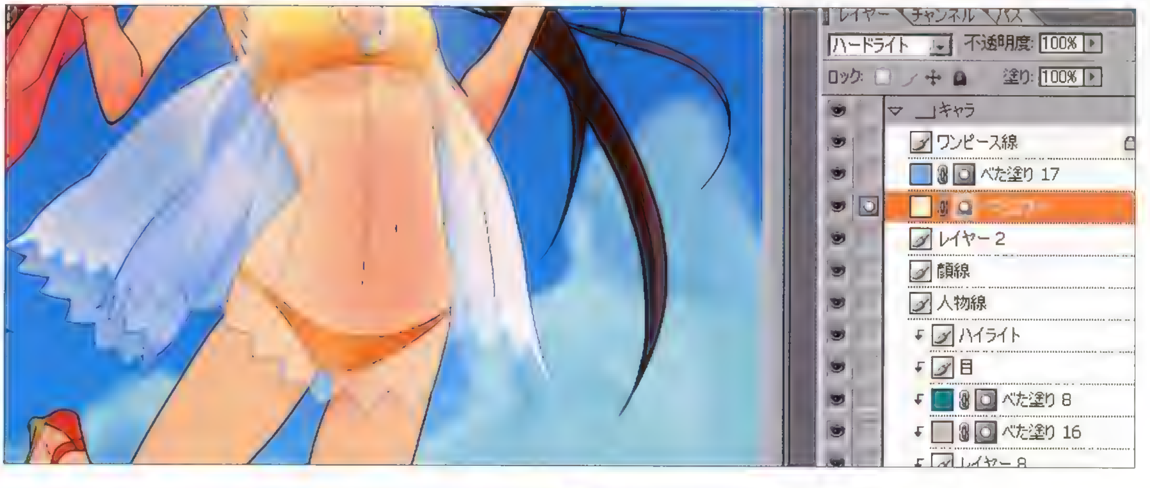
瞳の部分が物足りなかったので、瞳の部分にもう一色、色を追加しました。



4 ワンピースを塗る

ワンピースを塗っていきます。今回のワンピースはシースルーで透けて見えるイメージなので、体が隠れてしまわないように「ブラシ」ツールでうっすらと塗っていきます。塗り終わったら、レイヤーモードを「ハードライト」にして重ねました。





Part 05

細部を調整する

塗り忘れや描き忘れの追加、細かい部分を調整する

キャラクタや背景、小物などの彩色が済んだら、細かい部分を調整していく。塗り忘れたところや描き忘れたところを描き込んだり、空気遠近を加えてより立体感を出していく。

1 空気遠近をたします

肌やワンピース、鞄の中などにも細かい陰影を入れ、ひと通り彩色が完了したら、人物全体に空気遠近を加えます。

空気遠近とは、距離が遠くなるほど、色彩や色調が大気に影響を受けて色調が明るくなり、さらに寒色（青みかかって）になるという理論です。ルネッサンス期の絵画や東洋の水墨画などによく見られる手法でより自然な立体感を生み出すことができます。

今回のイラストの場合は、奥にある右足や髪の毛が対象になります。まず、別レイヤーを作成します。人物を範囲選択して、作成したレイヤー上でグレーがかったブルーを薄っすらとかけていきます。



2 描き忘れ・塗り忘れの追加





ここまでの作業で描き忘れていた、サンダルの影や目の影、口の影などの部分を描き足します。

3 彩色完了

全体のバランスや塗り忘れ、描き忘れなどがないかどうかを確認して、問題がなければ彩色は完了です。



Part 05

花を追加したり、色味を調整してイラストを仕上げる

彩色が完了したら、イラストの仕上げ。花などアイテムを追加してイラストを彩ったり、色味の調整などを行なってイラストを完成させる。

1 花を追加する





「SAI」に戻って、花のイラストを作成します。今回はクレヨンを使っています。完成した花のイラストを「Photoshop」で読み込んで、花を人物の周りにバランスよく配置します。

② ハードライト60%



花を配置したレイヤーのレイヤーモードを「ハードライト」にして「不透明度」は「60%」に設定しました。



③ 色相変更



人物、花のオブジェクト、背景の色相を調整し、黄色がかった色にして、全体的に少し古ぼけたイメージにしました。



4 細かい調整

実際にプリントアウトしながら、全体の気になるところを修正して、完成です。今回は、カラーバランスを少し変更しました。





TITLE

「夏の思い出」

彼氏目線からの彼女との夏の思い出のワンシーンです。
デートで海に来て、はしゃいでいる様子を描きました。



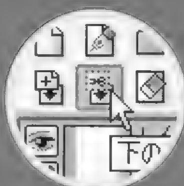


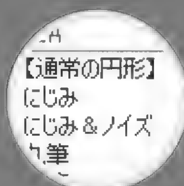
特別付録

HOW TO DRAW

もっと美少女がうまくなる!
イラスト情報







特別付録

SAIの疑問を一挙解決!

知って納得! なるほどQ&A SAI編

SAIを使い始めたての頃は、ちょっとしたトラブルでも頭を抱えてしまうはず。そこで、トラブルに遭遇しやすい箇所と解決方法を紹介していく。

SAIを使っていてトラブルに遭遇したらまずチェック

SAIを購入した、もしくは購入を検討している人の多くはPixiaやPictBear、さらにはGIMPなどの無料ツールを使ったことのある人がほとんどのはず。いくらほかのツールを使いこなしてきたからといっても、SAIにはSAI独自のインタフェースが存在するため使い方に迷った人も多いのではないだろうか……。そこでここでは、SAIを使っている最中のトラブルを中心に紹介していく。あらゆるトラブルをスマートに解決しよう。

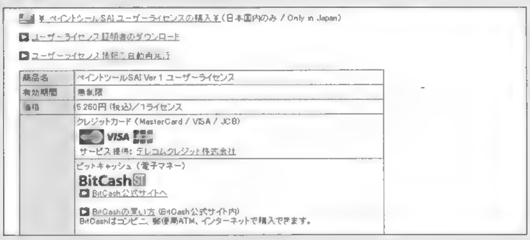
Q Question.01 SAIを購入するにはどうしたらよい?

A Answer 公式サイトでライセンスを購入しよう

SAIは一定期間は無料で使える体験版を用意している。しかし、この試用期間は31日間で、32日目には使うことができなくなってしまう。5,250円と、市販ソフトにしては非常に安価なので、気に入った場合は購入をオススメする。

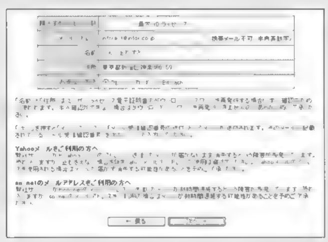
SAIのライセンス購入するには、まずSAI公式サイト(http://www.systemax.jp/ja/sai/)にアクセスし、「ペイントツールSAIユーザーライセンスの購入」ボタンをクリック。あとは指示にしたがって、購入を進めていくだけだ。クレジットカード番号の登録などが完了すると、ライセンスIDやパスワードが記載されたメールが届く。SAIのシステムIDをチェックし、公式サイトから「ユーザーライセンス証明書のダウンロード」ページにアクセス。必要事項を入力すれば、ライセンス証明書をダウンロードできるので、晴れてSAIオーナーになれるのだ。

① 公式サイトにアクセス



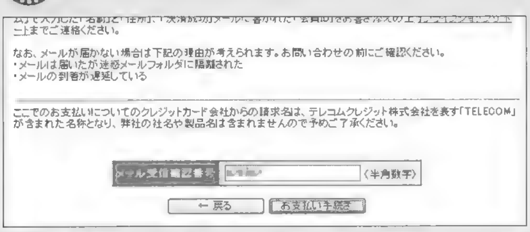
SAI公式サイト(http://www.systemax.jp/ja/sai/)にアクセスして、「ペイントツールSAI ユーザーライセンスの購入」ボタンをクリックしよう。

② 必要事項を記入



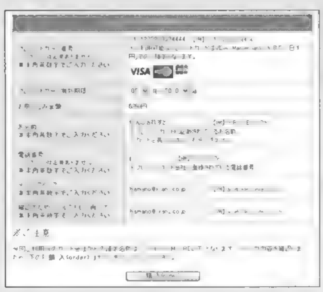
購入するライセンス数やメールアドレス、名前、住所などの必要事項を登録し、「次へ」ボタンをクリックする。

③ メール受信確認番号を入力



「メール受信確認番号」が届くので、番号を確認。Webサイトに戻って、先ほど受信した「メール受信確認番号」を入力して「お支払い手続き」ボタンをクリックしよう。

④ クレジットカード番号などを入力

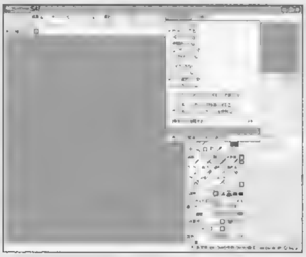


クレジットカード番号などを入力すれば、ライセンス番号やパスワードが記載されたメールが届く。SAIを起動して「その他」→「システムID」と進み、8桁の英数字をメモしよう。公式サイトで「ユーザーライセンス証明書」ページを開き、ユーザーライセンス番号などを登録すれば、証明書ファイルがダウンロードできる。SAIのインストールフォルダにダウンロードしておこう。

Q Question.02 パネルを右に配置したい

A Answer 「ウィンドウ」→「レイヤー関連パネルを右に表示」で可能

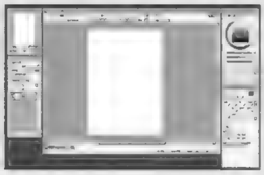
SAIの標準状態では、パネル類は左に表示されている。右利きの人の場合、パネル類は左に配置されていた方が便利な場合が多いが、逆に左利きの人の場合はパネル関連が左にあると、どうしてもタブレットの操作性が落ちてしまう。そんなときは「ウィンドウ」→「レイヤー関連パネルを右に表示」、もしくは「色・ツール関連パネルを右に表示」にチェックを入れて、各パレット類を右に配置してみよう。



Q Question.03 パネルをそれぞれ独立させたい

A Answer 「PopupPanels = 1」に編集すればOK

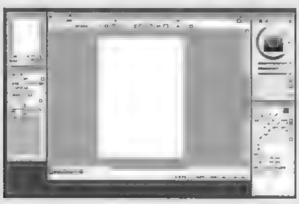
イラストを描いていると、ウインドウいっぱいにビュー部分を広げたくなることがある。その場合、ツインモニタを活用するとよい。サブモニタを購入し、そのサブモニタ上にパネル類を配置。メインモニタにビュー部分を配置して、画面いっぱいにイラストを描く。その場合は、SAI本体のあるフォルダの「misc.ini」ファイルの「PopupPanels = 0」を「1」に設定しよう。



Q Question.04 ナビゲータだけ独立させたい

A Answer 「PopupNavigator = 1」に編集すればOK

ビュー部分のサムネイルや、現在の表示位置を把握できるナビゲータパネル。標準状態では左上に配置されているが、もっとビュー部分に近いところに置きたいというときもあるだろう。そんなときはSAI本体のあるフォルダの「misc.ini」ファイルの「PopupNavigator = 0」を「1」に設定しよう。



Q Question.05 タブレットの筆圧を感知していない

A Answer デバイスマネージャでドライバがロードしているか確認

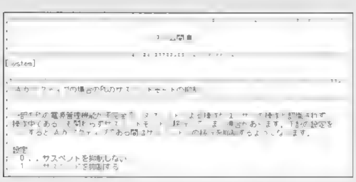
タブレットでの操作中、カーソルは正常に動作するのに、筆圧が感知されていないなど、マウスと動作が変わらないことがある。これは、タブレットのドライバが正常にロードされていない可能性が高い。「コントロールパネル」→「システム」から「ハードウエア」タブを開き、「デバイスマネージャ」ボタンをクリック。ここに「?」マークがある場合は、削除して正常なドライバをインストールしよう。



Q Question.06 タブレットが認識されずパソコンが休止してしまう

A Answer 「DenySuspend = 1」に編集すればOK

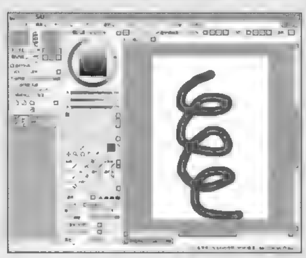
パソコンの電源管理機能の設定や不具合によっては、タブレットの操作が認識できない場合がある。この場合、強制的にサスペンドモードに移行してしまい、何も操作できなくなってしまうのだ。こんな現象が発生した場合は、SAI本体のあるフォルダの「misc.ini」ファイルの「DenySuspend = 0」を「1」に設定しよう。これで動作が安定するはずだ。



Q Question.07 マウスだけでも操作可能？

A Answer 操作可能だが筆圧機能が使えない

SAIでイラストを描く際に必ずしもタブレットを使わなければいけないわけではない。もちろん、マウスだけでイラストを描くこともできる。しかし、マウスではSAI独特の筆圧検知機能を使うことができなくなってしまう。これではSAIを使っている意味は少なく、筆圧関知機能を持たない無料のペイントツールを使った方がお得だろう。せっかくSAIを使うならば、ぜひタブレットも同時に購入することをオススメする。

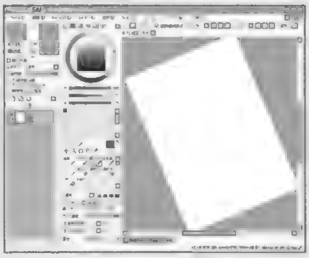


特別付録

Q Question.08 キャンバスを傾けて作業したい

A Answer 「Delete」と「End」キーで可能

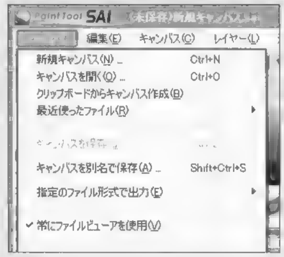
タブレットで線を描画する際に、「横にストロークするよりも縦にストロークした方がスムーズに描ける」、もしくはその逆に「横にストロークした方がスムーズに描ける」という人もいるだろう。そんな人は、一時的にキャンバスを傾けて、描きやすい方向で描画するとよい。キーボードの「End」キーで時計回り、「Delete」キーで反時計回りにキャンバスを一時的に回転させて、描画することができる。



Q Question.09 スキャナで主線を取り込みたい

A Answer 残念ながらスキャナからの取り込み機能はない

主線を机上で描き、その主線をスキャナで取り込むという流れでイラストを描く人も多いだろう。しかし、SAIは極力インタフェースをシンプルにして動作を軽快にしているため、残念ながらスキャナの取り込み機能を持っていない。取り込み機能は、別のソフトで代替し、SAIは軽快なペイントツールとして使ってほしい。jpegなど、SAIで読み込める形式で保存できれば、スキャナ付属のソフトなどでOKだ。



Q Question.10 文字を挿入したい

A Answer 文字の挿入はできない

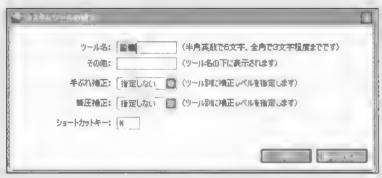
たとえばTシャツや名刺デザインなどをSAIで行ないたいと思う人も少なくないだろう。しかし、SAIは文字の挿入機能を持っておらず、純粋なペイントツールとしての機能に特化している。文字の挿入は別のソフトに頼るしかないのだ。「Photoshop」はもちろん、「PictBear」などの無料ペイントツールでも文字入力ができるので、これらのソフトを併用して文字を入力していこう。



Q Question.11 ショートカットキーをカスタマイズしたい

A Answer ツールをダブルクリックすればカスタマイズ可能

筆を使っている最中、わざわざタブレットを各種ツールにまで移動させてクリックするのは非常に面倒だ。できるならばショートカットを活用しながら、スマートに筆の変更などを済ませたい。しかし、そのショートカットキーが思い通りのキーに指定されていないのはストレスだ。そこで、当該ツールをダブルクリックして、ショートカットキーをカスタマイズしよう。



Q Question.12 筆ツールで直線を描きたい

A Answer 「Shift」キーを押しながら描けばOK

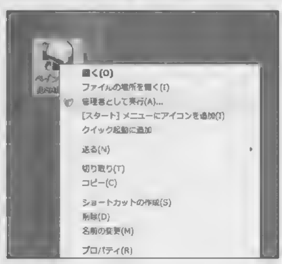
タブレットだけを活用していると、筆ツールでは直線を描くことができない。しかし、「Shift」キーを活用することで、筆ツールによる直線を実現できる。始点となるポイントに点を描き、「Shift」キーを押しながら終点に点を描く。すると、始点から終点までに直線が描かれるのだ。残念ながら円を描くことはできないので、「Photoshop」などのほかのペイント系ソフトと連携して円を描くとよいだろう。



Q Question.13 Windows7やVistaで起動しない

A Answer 「管理者として実行」を試してみよう

SAIはWindows7／Vista／XP対応のペイントツールだ。XPでは特に問題はないが、7やVistaにはOS自体に多くのセキュリティ機能が装備されていて、かえって動作がうまくいかない場合がある。もし、7／Vistaを使用していて、SAIがうまく起動しないという場合は、ショートカットをダブルクリックして起動するのではなく、ショートカットを右クリックして表示されるメニューから「管理者として実行」を選択してみよう。



Q Question.14 レイヤーを増やしすぎたので一部を統合したい

A Answer 「下のレイヤーと統合」ボタンを使いこなそう

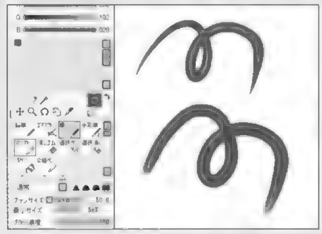
イラストの内容が複雑になると、レイヤーは膨大な数になっていくはず。レイヤーをそのままにしておくと、100以上のレイヤーで構成されるイラストもザラだろう。そこで活用したいのが「下のレイヤーと結合」だ。レイヤーパネル上部にある「下のレイヤーと結合」というボタンをクリックすると、選択中のレイヤーと、その直下にあるレイヤーを統合してくれる。レイヤーを統合して整理しておこう。



Q Question.15 毛筆のように筆の先を細くしたい

A Answer 「最小サイズ」を小さくすればOK

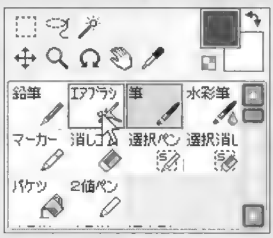
筆ツールを扱っていて、筆の始点や終点を毛筆のようにカスタマイズしたい場合は、筆の設定内の「最小サイズ」に気を配ろう。この機能は、筆圧が弱い場合の最小の太さを設定するもので、SAIによる筆圧機能に慣れてきたら、ぜひ活用してほしい機能だ。筆ツールは、このほかにもさまざまな設定が可能なので、標準のものを使わず、自分でカスタマイズしてさまざまな線を楽しんでみるとよいだろう。



Q Question.16 タブレットではツールの選択がやりにくい!

A Answer マウスとタブレット、キーボードのすべてを活用しよう

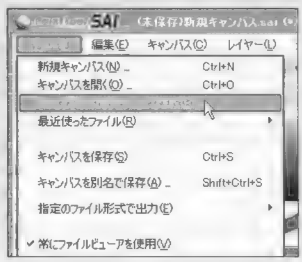
タブレットに慣れていないと、どうしてもペン先がふらふらしてしまい、ツールをクリックするのもおぼつかないだろう。そんなときはマウスやキーボードなども同時併用で使いこなしたい。ツールを選択するときはマウスやキーボードショートカットを活用し、筆入れの時だけタブレットを活用すればよいのだ。特にキーボードショートカットはタブレットの操作に慣れた人でも便利なので、覚えておいて損はないだろう。



Q Question.17 選択した範囲だけでキャンバスを作成したい

A Answer 「ファイル」→「クリップボードからキャンバス作成」を選択

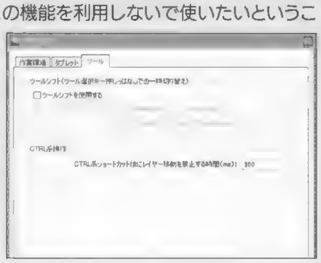
イラストの一部分だけを選択・コピーして、その部分だけを画像化したいこともあるだろう。そんなときは、クリップボードにイラストの一部を選択・コピーした状態で「ファイル」→「クリップボードからキャンバス作成」を選択しよう。コピーしたオブジェクトのサイズで新規キャンバスが作成されるので、そのまま「キャンバスを別名で保存」すれば、選択したオブジェクトぴったりのサイズでイラストが保存される。



Q Question.18 ショートカットキーでツールを移動したけどすぐ元に戻る

A Answer 「ツールシフトを使用する」のチェックを外せばOK

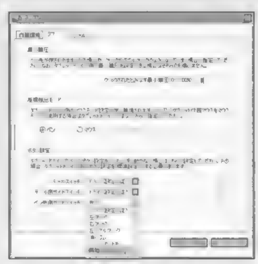
キーボードショートカットの特徴に、「ショートカットを押した状態で筆を入れると、筆入れ終了後にもとのツールに戻る」という機能がある。つまり、一時的にしかそのツールを利用しない場合に便利な機能だが、この機能を利用しないで使いたいということもあるだろう。この機能を切りたい場合は、「その他」メニュー→「オプション」と選択し、「ツール」タブから「ツールシフトを使用する」のチェックを外そう。



Q Question.19 タブレットのサイドスイッチによる右クリックが邪魔

A Answer 「ペン先側サイドスイッチ」の機能を選択可能

タブレットには、ペンそのものにボタンが付いており、SAI上では「右クリック」の役割を果たしている。しかし、ふとした拍子に押してしまい、右クリックメニューが表示されるのが煩わしいこともあるだろう。そんなときは、ボタンの機能を自分の好きな動作に変更しておけばよい。「その他」メニュー→「オプション」→「タブレット」タブ→「ペン先側サイドスイッチ」でボタンの動作を変更できるぞ。



特別付録
HOW TO DRAW MOE Beautiful Girl

自作の筆を作って理想的な線を描く

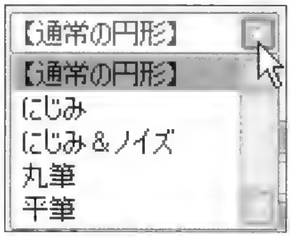
オリジナルの筆ツールを作成する

SAIでは筆の形状を自作することもできる。「elemap」フォルダと「brushform.comf」ファイルをカスタマイズすれば、すぐに追加可能だ。

線形状を自作して世界にひとつだけの筆を作る

SAIは、その独特の筆圧感知機能と、あらゆる箇所をカスタマイズできることで人気を博している。筆の形状のカスタマイズが可能な点も人気の秘訣といえるだろう。筆の形状とはどのようなことをいうのか、いまいちわからない人もいるだろう。たとえば、筆で線を描いてみると、微妙なかすれ具合が出たり、始点・終点のラインが独創的だったりと、筆先の形状がものによって異なる。この形状をカスタマイズできるのだ。

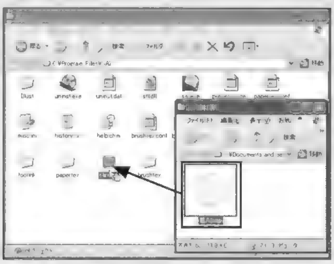
もちろん筆のデータ（elemapデータ）をインターネットからダウンロードしてきて導入してもいいが、独自のイラストを描きたいならば自作するのもよいだろう。ここでは、筆のカスタマイズ方法と、筆形状の自作方法について解説していこう。



筆ツールを選択すると、このようなプルダウンリストを調節できる。標準では上から「【通常の円形】」「にじみ」「にじみ＆ノイズ」「丸筆」「平筆」となっている。

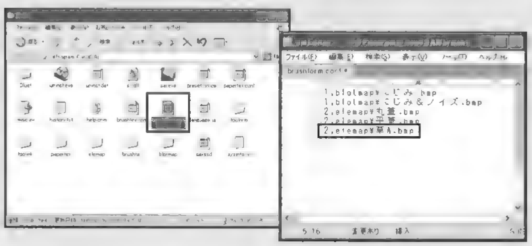
Point.01 筆の形状（elemap）にデータを追加する

① elemapデータをコピー



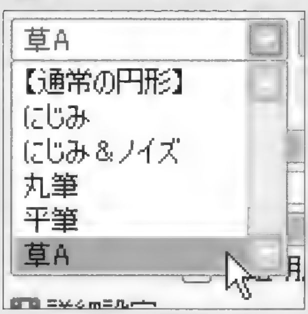
インターネットなどから入手したelemapファイルを、SAI本体のあるフォルダの「elemap」フォルダにコピーする。

② コピーしたelemapファイルを追加



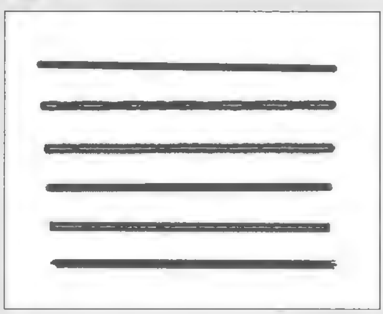
SAI本体のあるフォルダには「brushforrm.conf」という設定ファイルが存在する。このファイルをメモ帳などのテキストエディタで開こう。先ほど「elemap」フォルダに追加した画像ファイルの行を追加する。

③ SAIを起動する



SAIを起動して、筆ツールのなかの「【通常の円形】」と書かれたプルダウンリストを開いてみよう。先ほど追加した筆の形状が反映されている。

④ 描いてみる

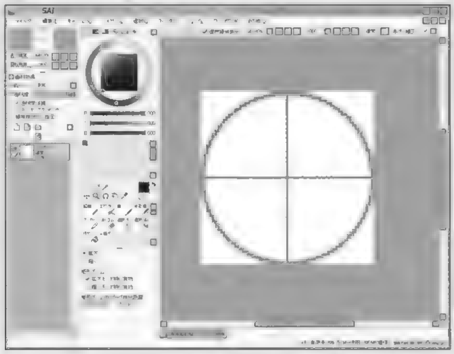


標準のelemapが上5つ。一番下の筆が、今回追加したelemapとなる。

P Point.02 筆の形状（elemap）にデータを追加する

ここでは、elemapファイルの自作方法を紹介していこう。elemapの仕組みは、63×63ドットのBMP画像のなかに、黒（RGBすべて0の黒）を1ドットずつプロットしていくことで、円のどの部分にインクを描画していくかを決定するというもの。今回は編集部で自作した円と十字を63ドットのなかに描き、筆の描画部分をわかりやすくしたベース画像を作成して、その上に作成している。なお、黒以外で表現された部分はブラシには反映されないので、ベース画像は必ず黒以外の色で描画すること。黒以外の色で描画すれば、どんな形でもOKだ。自分の使いやすい形にベース画像を作成して、elemapファイルの自作を行なっていこう。

① elemapのベースを読み込む



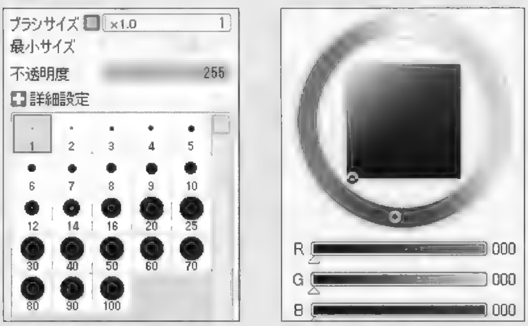
まずはelemapのベースとなる画像を作成する。

② 「2値ペン」を選択



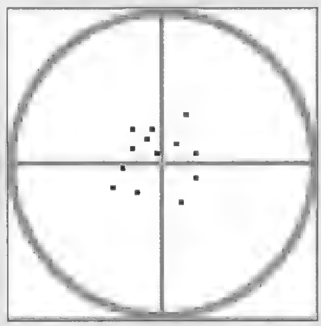
ドットを描くので、標準の2値ペンがもっとも適している。

③ ブラシサイズと色を設定



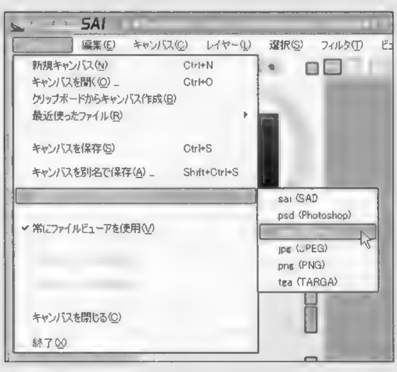
elemapファイルの作成作業は、いわばドット絵を描く作業に似ている。したがって、1ドットのブラシを使いながら、1ドットずつ描いていこう。elemapはRGBのすべてが「0」の色にしか反応しないので、色が写真のようになっているかどうかを確認しよう。

④ 画像にプロットしていく



任意の箇所にプロットしていこう。ただし、64ドットしか認識されないので、プロットしすぎは禁物だ。プロットした数をカウントしながら作業しよう。

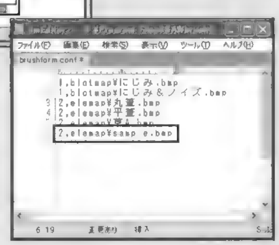
⑤ BMP画像で保存



プロットが完成したら、「ファイル」→「指定のファイル形式で出力」→「.bmp（Bitmap）」を選択。

⑥ 「elemap」フォルダにコピーし、設定ファイルに追記





保存したBMPファイルを、SAI本体のなかにある「elemap」フォルダにコピーしておく。「brushforrm.conf」ファイルに先ほどコピーした画像の情報を追記しよう。

特別付録
HOW TO DRAW MOE Beautiful Girl

Photoshopのお悩み解決!!

知って納得! なるほど Q&A Photoshop編

Photoshopはさまざまな機能を備えている分、操作や設定項目も多い。そこで、ありがちなトラブルとその解決方法を紹介していこう。

Photoshopのトラブルをチェック!

SAIと同様に、Photoshopを購入した、もしくは購入を検討している人の多くもそのほかのグラフィックソフトを使ったことのある人がほとんどではないだろうか。ほかのツールを使いこなしてきたからといっても、多種多様な機能のあるPhotoshopの使い方に迷う人も多いだろう。そこでここでは、Photoshopを使用する上でありがちなトラブルをQ&A形式で紹介していくので、Photoshopの活用に役立ててほしい。

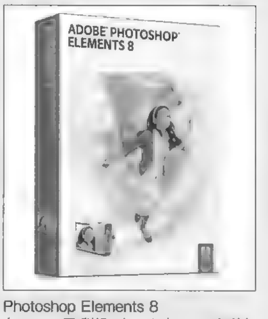
Q Question.01 Photoshop CSとPhotoshop Elementsはどう違うの?

A Answer Photoshop Elementsは廉価版。使用できる機能の一部に制限がある

Photoshop CSとPhotoshop Elementsはどう違うのか?と疑問に思う人も少なくはないだろう。簡単にいうとPhotoshop ElementsはPhotoshop CSの廉価版という位置づけになっており、使用できる機能の一部に制限がある。基本的な操作や機能に違いはないが、Photoshop ElementsはカラーモードがRGBモードのみになっており、CMYKやLabモードが使用できない。そのほかにもトーンカーブやペンツール、チャンネルなどが使用不可だ。なお、イラスト製作に使用する上で注目したいのがカラーモード。Photoshop Elementsは、印刷物などに使用されるCMYKカラーに対応していないので、同人誌やポスターなど印刷を前提としてイラストを製作する場合には不向きといえる。カラーモードの点だけで見れば、Webやパソコンでの使用がメインの場合、Photoshop Elementsでも問題はない。



Photoshop CS5
(99,750円:税込/アドビストア価格)

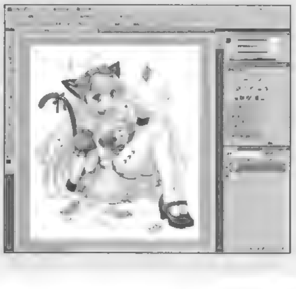


Photoshop Elements 8
(14,490円:税込/アドビストア価格)

Q Question.02 Windows版とMac版で同じデータは使えるの?

A Answer 基本的には何も問題はないが、Mac→Windowsでは不具合があることも

基本的に、Photoshopで作成したデータはWindows版、Mac版どちらでも、相互的に扱える。ただし、Mac版で作成したデータにはマックバイナリと呼ばれるオマケのようなデータが付いており、Windows版では読み込めないこともある。一方、Windows版で作成したデータは特に問題なくMac版で読み込み可能だ。ただし、OSやPhotoshopのバージョンによっては、不具合が発生することもあるので注意。



Q Question.03 保存形式PSDってなに?

A Answer Photoshop標準のファイル形式。SAIとも互換性がある。

PSDとは、「Photo Shop Data」の略でPhotoshopの標準的なファイル形式だ。IllustratorやFireworksなど同じadobe製のソフトのほか、SAIやGIMPといったadobe以外のソフトとも互換性があり汎用性は高く、レイヤーなどの情報を残した状態で保存することができる。なおSAIは、PSD形式の読み込みだけでなく、PSD形式での保存にも対応しているSAIとPhotoshopの連携にオススメ。



Q Question.04 マウスカーソルの形が急に変わってしまった

A Answer 「Shift」+「Caps Lock」キーを押してみる

Photoshopのマウスカーソルはツールごとに独自のカーソルが準備されているが、「Shift」+「CapsLock」キーで十字カーソルに切り替えることができる。切り抜きの場合などにはこの十字カーソルは便利だが、ブラシなどではサイズや形がわからず不便になる。もう一度「Shift」+「CapsLock」キーを押せば元に戻るので、使用するツールに合わせて使い分けよう。





Q Question.05 選択範囲の点線で作業しにくい

A Answer 「Ctrl」+「H」で非表示にできる

選択した範囲は点線で囲われて表示されるが、この点線が見づらくて作業しにくいということもあるだろう。そんなときは選択範囲の点線を非表示にすればよい。「Ctrl」+「H」キーで選択範囲の点線の表示／非表示を切り替えることが可能だ。ただし、選択範囲の点線を非表示にすると選択している範囲がまったくわからない状態になるので注意しよう。

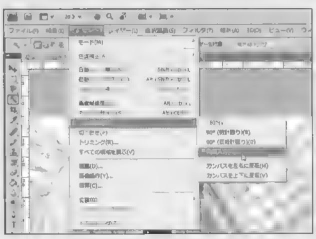




Q Question.06 キャンバスを傾けて作業したい

A Answer 「画像の回転」で回転できる

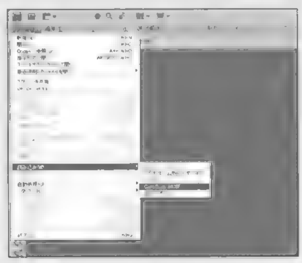
作業中に横にした方が描画しやすい、もしくはその逆に縦にして描画したいという場合もあるだろう。そんなとき、一時的にキャンバスを傾けて描画すればよい。カンバスを傾けるには「イメージ」メニュー→「カンバスの回転」から回転させたい角度を選択すればOKだ。また、左右、上下に反転することもできる。イラストを反転させて見ると、歪みなどがわかりやすくなるので、歪みなどの確認にも役に立つだろう。



Q Question.07 スキャナでラフや主線を取り込みたい

A Answer 「読み込み」から読み込む

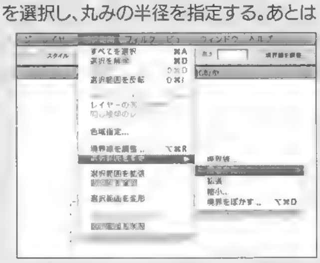
ラフや主線をアナログで描いてイラストを描いている人も少なくないはず。しかし、SAIにはスキャナの取り込み機能がない。スキャナの付属ソフトを使ってもよいが、せっかくPhotoshopと連携するのなら、Photoshopで直接取り込もう。「ファイル」メニュー→「読み込み」から使用しているスキャナを選択して簡単に取り込むことができるぞ。なお、取り込んだ画像はPSD形式で保存すると連携に便利だ。



Q Question.08 角の丸い四角を作りたい

A Answer 「滑らかに」を使用する

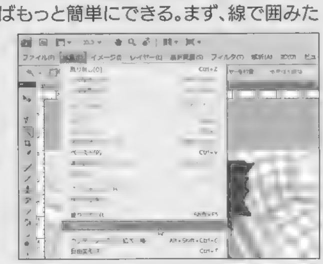
SAIには図形ツールがないため、Photoshopと連携して図形を描画することが多い。角の丸い四角を描画するには、まず長方形選択ツールで範囲を選択し、「選択範囲」メニュー→「選択範囲を変更」→「滑らかに」を選択し、丸みの半径を指定する。あとは「バケツ」ツールなどで選択範囲内を塗りつぶせば完成だ。なお、同様の手順で三角形や五角形など、そのほかの多角形の角を丸めることもできるぞ。



Q Question.09 作成したイラストの周りを線で囲みたい

A Answer 「境界線を描く」を使用する

作成したイラスト全体やイラストの一部を線で囲みたいということもあるだろう。ブラシツールや直線ツールなどで線を引いていくという方法もあるが、以外と面倒な作業だ。そんなときは「境界線を描く」を使えばもっと簡単にできる。まず、線で囲みたい部分を選択。「編集」メニュー→「境界線を描く」を選択して、線の色や太さなどを指定し、「OK」をクリックする。これで指定した範囲が線で囲まれる。



特別付録

便利なサポートツールを使いこなす

SAI&Photoshopを便利にするフリーツール

SAIやPhotoshopで作業している際に「こんな機能があったら便利なのに」と思うこともあるだろう。そんな機能を保管するフリーツールを紹介していこう。

別のソフトを補助的に利用してもっと便利に使う

本章では、Q&Aや筆の作り方など、SAIやPhotoshopをさらに便利に使用するテクニックを紹介してきたが、フリーツールを活用すすことでもっと便利に使えるようになる。

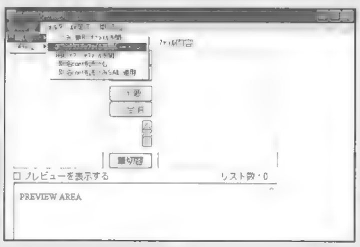
そこで以下では、SAI&Photoshopをもっと便利に使えるフリーソフトを紹介していこう。それぞれのソフトを使いこなして、SAI&Photoshopをもっと便利に使おう。

F Free Soft. 01 SAIのテクスチャなどをGUIで追加

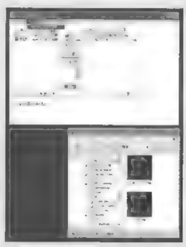
SAI CONFEDIT

●URL/http://www6.atpages.jp/~gurimiso/confdl.html ●作者名/ぐりみそ ●ファイル名/cf125b.exe

このソフトは、SAIで利用するテクスチャを自動的に「.conf」ファイルに追記してくれる便利なソフト。SAIのテクスチャなどは手動で設定ファイル(「.conf」ファイル)に追記する必要があるが、このソフトを活用すれば、テクスチャのパスを自動的に「.conf」ファイルに追記してくれる。テクスチャ設定の手間がグンと楽になるぞ。



「ファイル」→「開く」から、各種テクスチャを開くと、このように画像フォルダとconfファイルのなかを閲覧できる。



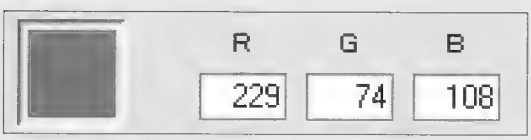
「フォルダ」メニューから各種フォルダを選択すると、フォルダを開くこともできる。開いたフォルダに画像を追加してファイルメニューから読み込めば、その場でconfファイルに追記可能だ。

F Free Soft. 02 モニタ上の色をキャッチ

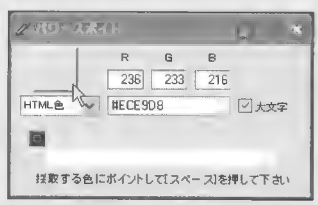
パワースポイト

●URL/http://soft.utopiat.net/ ●作者名/ゆうと ●ファイル名/cspoit.lzh

自分の気に入ったイラストがあり、場合によっては「この肌の色と同じ色を使ってみたい!」と思うこともあるだろう。しかし、どう調整しても同じ色を再現できない……。そんなときは、このソフトで色の値を計測してみよう。指定したい色部分にマウスを持っていくだけで、RGB値を知ることができるのだ。



マウスを指定したい色部分に合わせて「スペース」キーを押すと、色が固定される。この3つの値を記憶して、SAIやPhotoshop上で使えばOK。



矩形の色ボタンをクリックすれば、再度色を計測してくれる。

F Free Soft. 03 アクションを使ってテクスチャを自動生成

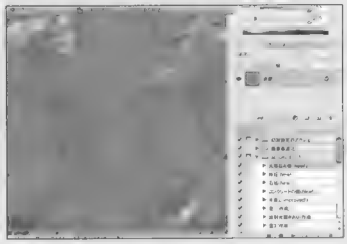
アクション魔人

URL／http://macototo.cool.ne.jp/junics/　作者名／中川潤　ファイル名／action030131.zip

Photoshopの基本機能に、1連の操作をファイルに記録しておき、再生することで記録された処理を自動的に実行する「アクション」という便利な機能がある。このアクション魔神は、さまざまなアクションが収録されたアクション集。炎や宇宙など、実にさまざまなテクスチャを自動生成することが可能だ。



アクション魔人の配布ファイル「action030131.zip」を解凍。Photoshopのアクションウィンドウの右上にある矢印を押し、アクションの読み込みを選択し、「action030131.atn」を読み込む。



適用したいアクションを選択して「▲」ボタンをクリックするとアクションが再生されテクスチャが作成される。

F Free Soft. 04 プリインストールのフィルタとは一味違う光源フィルタ

Luce

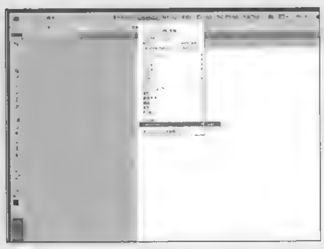
URL／http://amicoperry.altervista.org/luce/　作者名／Antonino Perricone　ファイル名／luce.zip

Photoshopには、プリインストールの光源フィルタがあるが、「何か物足りない……」と感じる人も少なくないのではないだろうか? そこでオススメなのがこの「Luce」。

さまざまな光源フィルタが収録されており、プリインストールされているフィルタとはひと味違った効果を加えることができるぞ。



Luceの配布ファイル「luce.zip」を解凍してできる「luce.8bf」をCドライブの「Program Files」→「Adobe」→「Photoshop」→「Plug-Ins」→「FILUTER」にコピーする。



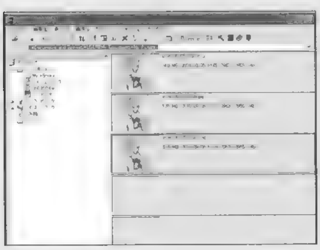
「フィルタ」メニューにLuceが追加される。

F Free Soft. 05 筆の形状（elemap）にデータを追加する

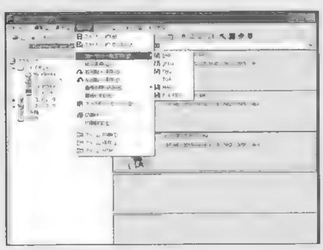
Vix

URL／http://www.vector.co.jp/soft/win95/art/se083112.html　作者名／K_OKADA　ファイル名／vix221.lzh

Vixはエクスプローラ風の総合画像ビューワ。JPGやBMPはもちろん、PSD形式の画像ファイルにも対応しており、いちいちファイルを開くことなく表示できるので、作成したイラストの閲覧にはもってこいのソフトだ。また、画像の閲覧だけでなく、サムネイル表示や画像形式の一括変換なども可能。作成したイラストの管理などにも重宝するだろう。



メニューバーのボタンでサムネイルの表示方法を変更できる。画像サイズやファイルサイズ、作成日などのファイル情報を表示することも可能だ。



「画像」メニュー→「フォーマット一括変換」から画像形式の一括変換を行なうことができる。

特別付録

HOW TO DRAW
MOE Beautiful Girl

ネット上にはお役立ち情報がいっぱい!

SAI&Photoshop オススメサイトSelection

イラストを描いていて行き詰まってしまったら、ここで紹介しているWebサイトを活用してみよう。フリー素材なども入手できるので、かなり便利だぞ!

イラスト情報をWebで収集

イラストをひとりで描いていると、どうしても行き詰まってしまうこともあるだろう。そんなときに役立つのが、デジ絵の情報を交換し合っているWebサイトだ。情報交換だけでなく、テクスチャやブラシ素材を配布しているサイトもあるので、かなり役に立つだろう。また、イラストが完成したら、イラスト投稿サイトもぜひ活用してみよう。

S Site. 01 基本の使い方から素材のダウンロードまで

ペイントツールSAI@Wiki
http://www3.atwiki.jp/sai/

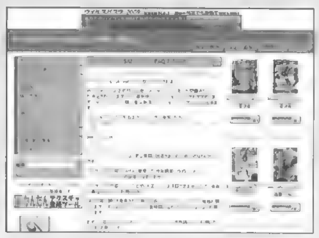
SAI専用のWiki。SAIの最新情報のみならず、インストール方法や基本操作に関してもやりとりされている。まだ情報が掲載されていない部分も多いが、日々進化しているので、頻繁にチェックしておきたい。また、テクスチャのアップローダへのリンクもあり、有志の方々がアップロードしてくれている。elemapやbrushtexなどが不足していたらチェックしてみよう。



S Site. 02 FAQでズバッと解決!

ペイントツールSAIユーザーFAQ
http://www6.atpages.jp/~saifaq/

SAIを購入する前の質問や使い方、トラブルなど、さまざまなSAIユーザーの質問がまとめられている。あらゆるトラブルに関する情報を得られるので、SAIを使っていてトラブルに遭遇したらぜひアクセスしてみよう。たとえば「レイヤーは何枚まで作成できますか?」などといった、実用的な質問にも答えてくれている。SAIの最新リリース情報なども役に立つぞ。



S Site. 03 イラストの上達を支援

お絵描きIRADUKAI
http://iradukai.com/

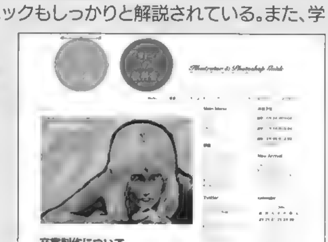
初心者に優しいCG・イラスト講座サイト。SAIやPhotshopはもちろん、PainterやPixiaなど、さまざまなソフトを使ったイラスト講座が公開されている。人気絵師たちがオリジナルで作成したメイキング講座を公開しており、この講座を塗り絵して彩色の練習をすることもできる。また、pixivからピックアップされたプチ講座など、さまざまな講座でイラストの上達を目指すことができる。



S Site. 04 初心者～中級者必見の講座サイト

NDG Illustrator and Photoshop
http://www.hush26.co.jp/aips/home.html

Adobe Illustrator & Photoshopの講座サイト。初心者から中級者に向けて、基本的な使い方はもちろん、ショートカットやコマンドキーによる時間短縮テクニックや印刷データの作り方などの応用テクニックもしっかりと解説されている。また、学校課題のコーナーでは実際にデザイン学校などで使われた課題を公開しているので、スキルアップのために挑戦してみるのもよいだろう。



特
別
付
録

S Site. 05 美少女イラストが描けるようになる

萌える絵のかきかた教えてくれ ぷちまとめ
http://www.moee.org/index.shtml

萌え絵を描きたいというユーザーは多いだろう。そんなニーズに応えて、このサイトでは萌え絵を科学してくれている。萌え絵によくある体型比率や背景に関する定番テクニックなど、見応え満載だ。体型比率は、「股の位置は身長の真ん中よりちょっと下」など、目から鱗の情報ばかり。一歩先行く萌え絵を描きたいなら、必ずチェックしたいサイトだ。



S Site. 06 動画でイラストの描き方を学ぶ

描いてみた まとめWiki
http://nicopict.wikiwiki.jp/

「ニコニコ動画」(http://www.nicovideo.jp/)にアップされた、イラストの描き方を紹介する動画をまとめているサイト。画面左側のメニューから「お絵描き講座動画」→「その他」を選択すると、動画による初心者向けイラスト講座がたくさん見つかる。動画ならソフトを実際に操作している様子がわかるので、画像による解説でわかりにくいところがあれば、このサイトを活用するとよい。



S Site. 07 会員数300万超の巨大イラストSNS

pixiv
http://www.pixiv.net/

ユーザー数が300万人を超えた、日本最大のイラストSNS。イラストを通じて、ほかのユーザーとコミュニケーションを図る仕組みになっている。投稿されているコンテンツはイラストがメインだが、デジタルマンガやイラスト講座、3DCGなども投稿されている。デジ絵作品を多くの人に見てもらうにはもってこいのサイトだ。なお、利用するには無料の会員登録が必要だ。



S Site. 08 デジタルマンガを無料で投稿・閲覧

DreamTribe
http://www.dreamtribe.jp/

マンガ、イラスト、小説を無料で投稿・閲覧できるサイト。通常のマンガは「COMICS」コーナー、四コママンガは「COMIC STRIPS」コーナーにアップされている。アップされているマンガは2,000点を軽く超えていて、人気作品を見ているだけでも、あっという間に時間が経ってしまうだろう。現役編集者も作品をチェックしていて、目に止まればプロデビューの可能性もある!?



S Site. 09 人体ポーズを取り揃える

POSE MANIACS
http://www.posemaniacs.com/blog/

イラストを描くにあたって、建物や自然風景ばかりを描く人もいるだろうが、人物をメインに描く人は多いだろう。人物を描く上で、もっとも大切なのはデッサン力。人体の骨格をしっかりと描くことができれば、それほどバランスのおかしいキャラにはならないものだ。このサイトは、ヌードデッサン用のポーズモデル画像をアップしている希有なサイトだ。ぜひデッサンに活用したい。



S Site. 10 タブレットがほしいなら即チェック

Wacom
http://tablet.wacom.co.jp/

タブレットメーカー「Wacom」の公式サイト。タブレット業界では国内シェア約98%、世界シェア70%を誇り、Wacom社の商品は、プロも含めて愛用者が多い。デジ絵を描くならタブレットは必須といっても過言ではないので、タブレットを持っていない人はこちらのサイトでどんなタブレットがあるかチェックしてみよう。「ワコムストア」コーナーではタブレットの直販も行なっている。



特別付録

HOW TO DRAW MOE Beautiful Girl Character

イラストの基本的な単語をおぼえよう

知っておきたいデジ絵基本用語辞典

ここでは、イラスト関連の基本用語を紹介していく。知っておいて損はない用語ばかりなので、わからない言葉があれば、ぜひ覚えておこう。

すべて覚えてイラスト関連単語をマスターしよう

あ行

RGB
パソコンなどのモニタで色を表現する際に使われる表記法。赤(Red)・緑(Green)・青(Blue)の3色の組み合わせで、すべての映像を表現していく。この3色は光の三原色と呼ばれている。

アクション
Photoshopなどに搭載されている一連の操作をファイルに記録して、再利用可能にする機能。一般的な表計算やワープロソフトの「マクロ機能」に近い機能だ。作成したアクションは、ファイルとして保存できるので、ほかのPhotoshopユーザーと交換することも可能だ。

アルファチャンネル
おもに選択範囲を保持する目的で使用される、グレースケールのチャンネル。

アンチエイリアス
サンプリングやダウンサンプリングを行なったとき、ジャギが目立たないようにするための加工処理。輪郭をややぼかすことで自然な画像を表現する。

インデックスカラー
あらかじめ、使う色に番号を付けておく方式。GIF画像などで使われ、256色の場合が多い。

オーバーレイ
重ね合わせたレイヤーを元に画像処理する描画方法のこと。レイヤーの「オーバーレイ」モードではこの処理が行なわれる。

か行

解像度
プリント時の印刷精度や、モニタの表示精度、さらにはスキャンした際のスキャニング精度などを表現した数値。Dot／Inch(もしくはPixel／Inch)という単位が使われ、dpiと短縮されている。1インチあたりに何ドットを詰め込むかを明示するためのもので、たとえばモニタならば72dpi、雑誌などの印刷物ならば350dpiというのが一般的。

階調
色の濃淡の変化を表す尺度。階調が少ないということはグラデーションが汚く、階調が多いならば美しいグラデーションということ。

可逆圧縮
画像や音声、動画などの圧縮方式。容量を抑えるために圧縮したファイルを解凍した際、もとの品質を再現できる圧縮方式を可逆圧縮と呼ぶ。反対に、圧縮したファイルを解凍しても元に戻らない圧縮方式を非可逆圧縮と呼ぶ。

拡張子
PSDやJPEGなど、ファイル名の最後に「.」(ドット)＋3文字(4文字)で付加された部分。この拡張子があることによって、OSはそのファイルを起動するソフトを認識している。たとえばPSDデータの拡張子「.psd」を削除してしまうと、OSはPSDデータと認識できなくなるので削除しないように注意しよう。

グラデーション
色彩やその色の濃さ・明るさ(輝度)の連続的な変化。

グレースケール
画像の明暗を基準に元の画像を白から黒までの256階調のグレーに変換する表現手法。

コントラスト
画面や画像の明暗。明暗がくっきりとしていることをコントラストが高い、明暗がぼんやりしていることをコントラストが低いという。

さ行

彩度
色の鮮やかさのこと。明度、色相とともに色の性質を表す。画像の色を調整する際の要素のひとつ。彩度が高いほど鮮やかな色彩になる。

CMYK
色の表現方法のひとつ。藍色(Cyan)、深紅色(Magenta)、黄色(Yellow)、黒(Black)で構成され、カラー印刷で利用されている。黒がKなのは、青(Blue)がBのため、末尾の文字が使われたとされている。印刷物などにはCMYKが使用されている。

JPEG
フルカラーで画像を扱える画像形式。圧縮率を自由に変更でき、容量調整が可能なため、Webサイトやデジカメで利用されている。

しきい値
その値以上で効果が現われ、その値以下では効果がない境界の値をいう。

色相
色合い、色味のこと。色の性質を表す要素のひとつ。

GIF
米国コンピュサーブ社が画像データを圧縮・解凍する方式として提唱した画像形式。おもにWebサイト上で利用されている。

スクリーン線数
印刷の精度を表す用語。Line／Inchという単位で表現され、lpiと短縮されている。1インチあたりにどれだけ線を描画するかを意味するもので、オフセット印刷などに用いられる。

た行

タブレット
画面上のマウスポインタの位置を、ペン型の操作機器と板状の読み取り機器で操る入力装置ペンタブレットのこと。イラストを描くためには必須のアイテムとなっている。

中間色
純色に灰色を加えた色のこと。SAIでいうと純色とは、カラーサークルの外側の円の色。つまり、各色相のなかで、もっとも彩度の高い鮮やかな色のことだ。

チャンネル
画像の色情報あるいは選択範囲を保持するもの。色情報は使用する画像モードによって異なり、RGBだとRed、Green、Blueの3つと合成チャンネルRGBの4つ、CMYKだと5つになる。

ディザ
ノイズの一種で、限られた色数で、より多くの階調を表現する技術。

TIFF
ZIP・JPEGなど、画像の圧縮形式を選択できるため、イラストで多く利用される画像形式。可逆圧縮も不可逆圧縮も、無圧縮も可能。

テクスチャ
グラフィックソフトなどで使用される、物体の表面や質感を現す模様、または画像。

トーンカーブ
補正前の諧調を横軸に、補正後の解凍を縦軸に表したグラフのこと。トーンカーブ上に濃い定点を設定して変形すると、加増の明るさを、補正することができる。

透明度
下のレイヤーをどれだけ透かすかを設定するための値。Photoshopでは不透明度として設定し、100だとまったく透けず、0だとまったく見えなくなってしまう。

トリミング
画像の不要部分を切り取ること。

トレース
グラフィックスソフトなどで、スキャニングした画像を下絵にしてなぞり、パスのデータを作成すること。

な行

2値
白と黒の2色だけで表現された状態。SAIにおいては、カラー2値があり、ある任意の2色で表現された状態を指す。

は行

ハイライト
画像のもっとも明るい階調のこと。

パース
パースペクティブの略。物を立体的に描くために使われる手法の総称。

パス
Photoshop上で描かれるベジェ曲線のことをパスという。アンカーポイントと、それを結ぶセグメントによって構成されている。

バッチ
複数の単純な変換作業などをスクリプト化し、一括で実行できるようにすること。Photoshopでは、複数の画像に対して一括でバッチ処理が可能な機能が付いている。

PSD
Photoshopの標準的なファイル形式。SAIとも互換性があるので、SAIとの連携にはピッタリだ。拡張子は「.psd」となる。

BMP
Windowsで標準的に利用される画像形式。拡張子が「.bmp」で、ファイル名が「ABC.bmp」だった場合、そのファイルがBMP画像であることを示す。

ピクセル
ディスプレイ表示、あるいは画像を構成する点のこと。ドット、画素ともいう。モノクロ画像では輝度、カラー画像では色、輝度、濃度（濃度はCMYKのみ）の情報を持つ。

フィルタ
変形、特殊効果などを施す機能。Photoshopには、さまざまなフィルタが備えられているが、追加することも可能だ。

フォトレタッチソフト
画像を修正（レタッチ）するためのソフトウェア。色調の補正や変形、合成、フィルタによる加工などができる。Photoshopはフォトレタッチソフトの代表格。

プラグイン
アプリケーションに機能を追加するためのソフトウェアのこと。

ま行

マスク
ある画像の一部を隠したり表示させたりする機能。SAIにおいてもレイヤーマスクを作成することができる。

明度
色の明暗を表す数値。

モノクロ2階調
画像を白と黒の2色に変換する表現手法。

ら行

レーザープリンタ
レーザー光を利用した印刷技術を用いたプリンタ。カラーで出力できるものをカラーレーザープリンタ、モノクロでしか出力できないものをモノクロレーザープリンタと呼ぶ。

レイヤー
グラフィックスソフトやフォトレタッチソフトで使用される、階層ごとに分けられた画像のこと。透明フィルムのような構造をしており、合成写真や複雑なイラストを作成するときに利用される。

レイヤースタイル（レイヤー効果）
個々のレイヤーごとに、効果をすることができる。この効果が適用されたレイヤーで再編集が行なわれると、効果も再計算され、画像はダイナミックに変化する。

レタッチ
画像の色や補正や汚れの除去、合成といった、画像編集の総称。フォトレタッチとも呼ばれる。

萌え美少女キャラのつくりかた



2011年12月15日　第1刷発行

発行人＊大門太郎
編集人＊澤田大（standards）
発行所＊インフォレストパブリッシング（株）
発売所＊インフォレスト（株）
〒162-0825　東京都千代田区麹町3-5 5F
TEL＊03-5210-3207（営業部）
URL＊http://www.infor.co.jp

編集＊株式会社クランツ
著者＊犬洞あん・羽純りお・02whip・Gurne・うっけ
表紙デザイン＊高橋コウイチ（wf）
本文デザイン＊株式会社ペンシルロケット

印刷所＊大日本印刷株式会社

ISBN978-4-86190-978-8